games tribune magazine

año 1 / número 8 / octubre 2009

www.gamestribune.com

XBOX 360 - PLAY STATION 3 - PSP - NINTENDO WII - NINTENDO DS - PC



briconsola.com lagrann.com retrowave.es hombreimaginario.com
logros360.com pixfans.com elpixeblogdepedja.com portalgameover.com

editorial

NÚMERO 13 - MARZO 2010

¡Cumplimos un año!

A fecha de 28 de febrero, día de publicación de nuestro número 13, la revista Games Tribune cumple 1 año. Han sido 12 meses durante los cuales hemos dado lo mejor de nosotros mismos, trabajando duro para conseguir lanzar puntualmente mes a mes.

Desde el número 1, el apoyo de los lectores ha sido increíble. Muestra de ello son las más de 150.000 lecturas únicas de media cada mes. Muchas gracias a todos los que habéis apoyado este humilde proyecto: lectores, redactores y colaboradores. Muchas gracias.

Cambiando de tercio llega marzo del 2010, y con él, el famoso efecto Modern Warfare 2. Muchos de los títulos que tenían prevista su salida durante finales del año pasado retrasaron su lanzamiento por miedo que la enorme sombra de Modern Warfare 2 redujera sus ventas. Durante el mes de febrero llegaron Mass Effect 2, Bioshock 2, MAG y Dante's Inferno entre otros. En marzo, Final Fantasy XIII, Heavy Rain, Rise of Fate, ... Vamos, un impresionante principio de año.

¿Tendremos tiempo de jugar a todos ellos? Lo que si tenemos claro es que pese a la crisis, nos encontramos ante uno de los mejores años para la industria de los videojuegos. Esperamos que lo estéis disfrutando tanto como nosotros.



JOSE LUIS PARREÑO
DIRECTOR





DIRECTOR
Jose Luís Parreño Lara

COORDINADOR
Gonzalo Mauleón de Izco

REDACTOR JEFE
Roberto García Martín

JEFE DE ACTUALIDAD
Ismael Ordás Carro

REDACCIÓN
Aitor Arias Cruz
Gonzalo Mauleón de Izco
Ismael Ordás Carro
Miguel Arán González
Roberto García Martín
José Barberán Humanes
Jose Luis Parreño Lara
Sergio Aragón
Jorge Serrano
Marc Alcaina Gómez
Cristian Rodriguez
Carlos J. Oliveros Oña

DISEÑO GRÁFICO
Ivan Pla
Miguel Arán González
Pedro Sánchez
Rosa Roselló
Sr.A

COLABORAN
Isaac Viana (Isako)

índice

ARTÍCULOS

AVANCES

ANÁLISIS

El Noticiero

Entérate de lo último de este mes

SEGA anuncia Sonic The Hedgehoc 4 Episode I

Previamente conocido cómo Project Needlemouse, se confirma el primer título de Sonic the Hedgehog desarrollado en exclusivo como contenido descargable para Microsoft XBLA, Sony PSN y Nintendo WiiWare. Regresa el adictivo modo clásico de scroll lateral en 2D que los fans de Sonic han solicitado y por fin verá cumplido en esta nueva aventura.

Con nuevos gráficos en HD, los fans podrán pasar por cada nivel con el movimiento clásico 'Spin Dash' y destruir enemigos utilizando el 'Ataque Homing' Sonic the Hedgehog 4 Episode I presenta el retorno de los niveles favoritos y una variedad de Zonas diferentes, todos inspirados en la era del Mega Drive.

Moto GP 09/10 tendrá actualizaciones gratuitas

Capcom ha anunciado que para ofrecer a los seguidores la experiencia de carreras más actualizada el juego ofrecerá la posibilidad de conseguir todos los pilotos, circuitos y equipos oficiales de la temporada 2009 de MotoGP, además de dos actualizaciones gratuitas al inicio de la temporada 2010, a modo de contenido descargable.

Las actualizaciones gratuitas se lanzarás a modo de dos entregas de Contenidos Digitales de Descarga. La primera incluirá la categoría de 800cc con todas las novedades de la temporada. La segunda contará con todas las actualizaciones de las categorías de 600cc y 125cc, incluidos los circuitos.

Super Mario Galaxy 2 y Metroid: Other M confirmados en 2010

Anexo al informe de resultados financieros, Nintendo ha confirmado algunos de sus lanzamientos que prepara para este año tanto en Japón como en otros territorios. Cabe destacar que confirma el lanzamiento de Super Mario Galaxy 2 y Metroid: Other M en Europa para 2010.

La compañía ha confirmado en este mismo documento varios lanzamientos, sin confirmación de fecha en 2010, para Japón, entre ellos el nuevo Xenoblade, The Last Story (lo nuevo de Mistwalker) y el nuevo Zelda de Wii, aún sin nombre definitivo. La casa de Kyoto parece dispuesa a poner toda la carne en el asador sacando a la palestra todo el arsenal de sus franquicias estrella.



El juego oficial del Campeonato del Mundo de Velocidad contará con dos actualizaciones gratuitas que nos permitirán disfrutar de la temporada 2010 sin ningún coste adicional y con todas las novedades del campeonato.



Rockstar anuncia GTA: Episodes from Liberty City para PlayStation 3 y PC

Rockstar Games ha anunciado el lanzamiento de Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City para PlayStation 3 y Games for Windows - LIVE el 30 de marzo de 2010. Por primera vez, los jugadores de PS3 y Games for Windows - LIVE tendrán la oportunidad de disfrutar los dos últimos emocionantes capítulos de la Grand Theft Auto IV.



Los dos episodios llenos de acción estarán disponibles también para descarga en PlayStation Network y para Games for Windows - LIVE el 30 de marzo de 2010. Cada episodio se desarrolla en el mismo detallado e inmersivo mundo que hizo de Grand Theft Auto IV uno de los títulos más aclamados por la crítica de todos los tiempos. Los jugadores de Games for Windows - LIVE pueden disfrutar de partidas multijugador de 32 jugadores y un avanzado editor de vídeo, y todos los fans disfrutarán de nuevas canciones de una actualizada banda sonora presentada a través de las 13 variadas cadenas de radio de Liberty City, así como televisión in-game e internet de Liberty City propio.

"Ha sido un largo camino pero finalmente estamos orgullosos de ofrecer Episodes From Liberty City para PC y PlayStation 3," dijo Sam Houser. "Apreciamos la paciencia de nuestros fans de PlayStation 3 y PC de todo el mundo, y estamos deseando poner los juegos en vuestras manos este marzo".

MICROSOFT CERRARÁ EL SERVICIO ONLINE DE LA PRIMERA XBOX

Microsoft ha anunciado, a través de Larry Hryb, que cerrará el servicio online de la Xbox original y de sus juegos, incluidos los compatibles con Xbox 360, el próximo 15 de abril de 2010.

"Quería hacerles saber que el próximo 15 de abril Microsoft cerrará el servicio online de la Xbox original y sus juegos, incluyendo los retrocompatibles con Xbox 360. Este cambio nos permitirá seguir con la evolución del servicio Live con nuevas características y experiencias para aprovechar al máximo el poder de Xbox 360 y la comunidad Xbox Live".

Tras este anuncio Bungie ha hecho un llamamiento a todos los jugadores de Halo 2 para echar una última partida el próximo 14 de abril:"Una última despedida y la última oportunidad para patearnos el culo en Halo 2."

De esta manera, Microsoft cierra un servicio de casi 8 años de existencia, pues abrió sus puertas el 15 de noviembre de 2002, y que tuvo precisamente en Halo 2, el principal valor de su existencia.

iPad, el tablet de Apple

Apple, de la mano de Steve Jobs, acaba de presentar su último dispositivo, el iPad, un tablet a medio camino entre un iPhone y un portátil y con aires de consola portátil. El nuevo juguete de los de Cupertino utiliza el mismo SO que el iPhone, incluye un teclado QWERTY y las aplicaciones Maps, Mail, iPhoto, reproducción de vídeo y Safari (no acepta Flash).

iPad está formado por una pantalla multitáctil de 9,7 pulgadas, pesa 680 gramos y tiene un grosor de 1,27 centímetros. Cuenta con un procesador Apple A4 a 1GHz, WiFi 802.11n, Bluetooth 2.1+EDR y memoria flash de 16, 32 o 64GB. La batería alcanza las 10 horas de duración.

El modelo más económico (16GB y Wifi) tiene un precio de 499$, 629$ si queremos 3G. El modelo más caro se va hasta los 699$ con 64GB y Wifi y hasta los 829$ con 3G.

ModNation Racers llegará a PSP tras su paso por Playstation 3

Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) ha hecho público que ModNation Racers, el esperado y creativo juego de carreras de karts que llegará este año a PlayStation 3, también va a estar disponible para PSP, para que puedas crear y competir con tus amigos donde quieras y como quieras. Este nuevo tipo de juego de carreras te sienta al volante y te permite dar rienda suelta a tu creatividad: ModNation Racers es rápido, fácil, lleno de ritmo y estilo, pero, sobre todo, es divertido. Muy divertido.

La versión para PSP tendrá todas las características de la versión de PS3; los jugadores podrán crear y cargar sus propios circuitos para compartirlos con los amantes de los karts de todo el mundo, además de competir en carreras para un máximo de seis personas en el modo Ad Hoc de PSP u online .

Virtual Toys es reconocido en Los Principe de Asturias

Los Premios Príncipe Felipe representan la máxima distinción que reciben las empresas que conforman el tejido empresarial español y reconocen el esfuerzo en la mejora de su competitividad. Por primera vez una empresa de videojuegos resulta finalista en el prestigioso Premio Príncipe Felipe a la Sociedad de la Información. Esta distinción viene a reconocer el potencial de la industria del videojuego dentro del sector de los contenidos digitales.

El Gran Jurado, presidido por el presidente de honor de la Fundación BBVA, José Ángel Sánchez Asiaín, ha destacado "La capacidad de adaptación del estudio madrileño en un entorno muy cambiante que exige, además de una alta capacitación técnica, un buen diseño, un buen guión y conocer profundamente las dinámicas del videojuego".




La gran historia
de los videojuegos
por entregas
Capitulo 10: 1993, y llegó Doom...

1993, el año que llegó Doom

Nuevas consolas, excelentes juegos, la guerra Nintendo-Sega en su máximo apogeo. Pero 1993 pasará a la historia por ser el año en el que John Carmack e id Software lanzaron Doom, un juego que dió el salto definitivo hacia las 3D.

Tres nuevas consolas de sobremesa vieron la luz a lo largo de 1993, dos de ellas fueron el último intento por parte de compañías clásicas del sector, Atari por un lado y Commodore y Amiga por otro, de no dejar el tren del mundo de videojuego. La Commodore Amiga CD32 fue presentada en julio y lanzada al mercado en septiembre como la primera consola de 32 bits, una CPU Motorola 68EC020 a 14.3 MHz, 2 MB Amiga Chip de RAM más 1 MB Kickstart de ROM con CD32 firmware y un lector de CD 2X son sus características principales. No encontró su hueco en el mercado, la fuerza de SNES y Megadrive era aún mucha y lo que vendría después la termino por hundir.

Atari no llegó a lanzar al mercado su anterior proyecto, la Atari Panther, y dedicó todos sus esfuerzos y recursos a la Atari Jaguar. Tenía unas especificaciones increíbles para la época ya que funcionaba a 64 bits cuando la competencia seguía en los 16 bits. Conseguían los 64 bits usando 5 procesadores de 32 bits contenidos en dos chips funcionando en paralelo y un coprocesador Motorola 68000, una GPU a 26,591Mhz funcionando a 26,591 MIPS, un bus de datos de 64 bits y una memoria DRAM de 2MB. Inicialmente usaba cartuchos aunque un año después salió la versión con CD. Un excesivo precio respecto a la competencia, el error inicial en la selección del cartucho en lugar del CD y una penosa campaña de marketing hicieron que Jaguar no llegase a ser nunca lo que por características merecía. Aún así llego a vender casi dos millones y medio de consolas.

Panasonic fue una compañía que ya estuvo anteriormente relacionada con el mundo de los videojuegos aunque nunca realizó una incursión tan clara como la de la 3DO, junto a Sanyo y Goldstar (LG) y apoyados por distintos fabricantes de software la 3DO vio la luz en octubre de 1993. Un microprocesador ARM 60 de 32 bits RISC como CPU, dos coprocesadores de video, un DSP de 16 bits y un coprocesador matemático eran el corazón de la consola.

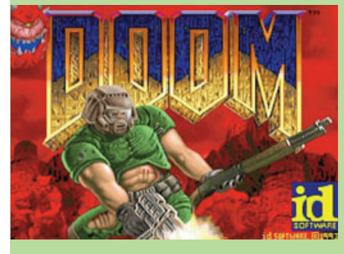


Commodore Amiga CD32, Atari Jaguar y 3DO, tres consolas que no encontraron su hueco en el mercado pero adelantaron lo que vendría en años posteriores.



Doom cambió el sector del videojuego como ningún otro juego lo había hecho antes, popularizó las 3D, el juego online, los mods, la polémica, ...

Doom es un juego desarrollado por id Software allá por 1993 y fue el título que popularizó el genero de FPS (First Person Shooter), un año antes la misma compañía había creado Wolfenstein 3D para Apogee Software que supuso una revolución que quedo en nada comparado con lo que supuso Doom para la industria.

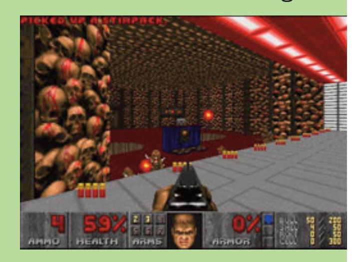


Un equipo de desarrollo mítico encabezado por John Carmack, Sandy Peterson y John Romero programaron un título que cambiaría para siempre el devenir de la industria del videojuego. Tomamos el papel de un marine que se encuentra de rutina en una estación en Phobos, una de las lunas de Marte. En un determinado momento, las puertas del Infierno quedan abiertas, dejando libres a demonios, espíritus inmundos, zombies y todo tipo de criaturasque infestan la base en cuestión de horas. Somos el único ser humano superviviente en la estación y tu misión es ir logrando salir con vida nivel en nivel.

El despliegue gráfico en 3D del motor diseñado por John Carmack era algo impensable para la época y precisaba de un mínimo de 4 MB de memoria RAM y al menos un procesador 386 a 33 MHz o 486 a 25 MHz. Hasta Doom cualquier juego "corría" en prácticamente cualquier PC contemporaneo, a partir del lanzamiento del título de id Software los juegos han encabezado el desarrollo hardware para PC y exigen un equipo muy superior al de la mayoría de aplicaciones software con las que convive en los ordenadores.

Fue también pionero en el tema de la controversia acerca de su violencia y sus referencias satánicas, en 1993 no era habitual que los medios de comunicación general hablasen de nuestro modo de ocio favorito y Doom apareció en muchos de ellos, la guerra contra los videojuegos había comenzado.

Doom fue también uno de los principales artífices del crecimiento del juego en red, permitía multijugador "cooperativo", en el que desde dos hasta cuatro jugadores luchan contra las legiones



del Infierno, y "duelo a muerte" donde hasta cuatro jugadores pelean entre sí.

Es además uno de los primeros juegos comerciales en permitir que se introdujeran los mods creados por los usuarios.

Inicialmente lanzado para PC, tuvo versiones para SNES, 3DO, Atari Jaguar y otras posteriores en las que fue revisado.

Además, poseía 2 MBytes de DRAM, 1 MByte de VRAM, y una lectora de CDROM de doble velocidad (2X) como medio de almacenamiento. Vendió más de 6 millones de unidades pero no pudo con la competencia que vendría en los años siguientes.

1993 es sin ninguna duda el año de Doom y por eso lo hemos catalogado como juego del año pero hubo otros muchos grandes títulos, los jugones no tuvieron tiempo de aburrirse. Sin salir del PC debemos destacar el gran Day Of The Tentacle, una secuela del clásico Maniacen Mansion que toma el sentido del humor de este pero lo acompaña de un despliegue técnico (la versión CD incluía voces de todos los personajes) nunca visto en una aventura gráfica, una historia más compleja (y absurda) y unos personajes que recordarán todos los que la hayan jugado para siempre, para lograr la que está considerada como una de las obras maestras del género. LucasArts lo había vuelto a hacer esta vez de la mano de Dave Grossman y Tim Schafer. Este mismo año LucasArts lanza Sam and Max Hit the Road, aventura gráfica que toma como personajes al “perro antropomorfo” y el "conejo hiperquinético" creados por Steve Purcell para la tira cómica del mismo nombre. No dejamos la compañía de George Lucas ya que en 1993 lanza para PC y Mac dos grandes títulos de la franquicia Star Wars, el primero de ellos es un gran simulador de nombre X-Wing que tendría el



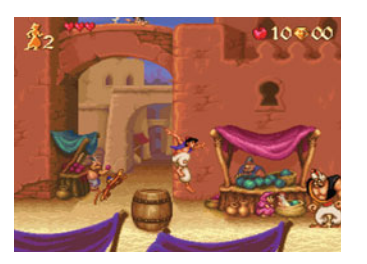
mismo año una expansión en la que simulamos el B-Wing. El segundo sería Star Wars: Rebel Assault que vería también la luz en 3DO y Sega CD. Sierra, la gran rival de Lucas, aunque cada vez menos, contraataca con algunas de sus sagas clásicas, Police Quest IV: Open Season, Space Quest V: Roger Wilco in the Next Mutation o Space Quest V: Roger Wilco in the Next Mutation que dan muestras de agotamiento. Intenta renovarse con nuevas historias y personajes como Freddy Pharkas: Frontier Pharmacist o Gabriel Knight: Sins of the Fathers pero no volverá a dominar el mercado como lo hizo con las primeras aventuras gráficas.

Pero el sector del videojuego para PC y ordenadores en general no vive solo de LucasArts y Sierra, el Syndicate de Bullfrog o la segunda parte de Alone in the Dark, las magníficas aventuras de The Legend of Kyrandia: Hand of Fate o Curse of Enchantia, títulos de estrategia como Populous II, Pirates! Gold, Caesar o The Patrician, juegos de rol para todo tipo de jugadores y gustos con el Daemonsgate, Dark Sun: Shattered Lands de AD&D o un buen número de títulos, reediciones y expansiones de sagas clásicas como Might&Magic o Ultima. 1993 es también el año de lanzamiento de una saga que haría historia, PCFutbol de Dinamic Multimedia.



La pugna entre Capcom y Midway por liderar el género de la lucha continúa con el lanzamiento de Street Fighter II Turbo y Mortal Kombat II, el objetivo es llegar al máximo número de jugadores y tanto uno como otro salen para un gran número de plataformas.

Otra lucha clásica es la de Sega y Nintendo por el mercado de las consolas. Es curioso el caso de Disney´s Aladdin, aprovechando el tirón comercial de la película de Disney, esta negoció con distintas compañías la creación de diversos juegos que en algunos casos eran exclusivos de algunas plataformas. Destaca el juego de SNES creado por Capcom que está considerado como uno de los mejores videojuegos basado en una película. El Aladdin de Virgin y Sega para Megadrive fue considerado el mejor título de la plataforma en 1993 y fue portado a otras plataformas, incluida la NES.



En el sector de las sobremesa Nintendo toma el liderazgo con SNES y la NES aún dando guerra, pero la Megadrive/Genesis de Sega no pierde el paso.

Nintendo sigue contando con un buen número de third parties punteras trabajando en exclusiva para sus consolas y ella misma lanza un buen número de buenos títulos al año. Así le llegan a SNES grandes juegos como los ya citados Aladdin, Mortal Kombat II o Street Fighter II Turbo, también el Battletoads/Double Dragon de Tradewest antes de convertirse en Rare, la recopilación Super Mario All-Stars (incluye las reediciones de los tres primeros juegos de Mario con algunas novedades), el sorprendente NBA Jam de Acclaim o el divertidísimo Zombies Ate My Neighbors de Konami. Dos de las grandes exclusivas de SNES en 1993 son el gran Final Fight 2 de Capcom y Star Fox programado por Argonaut Software para Nintendo, juego que daría pie a otra gran saga.

Sega defiende la posición de Megadrive en el mercado y la nutre de buenos títulos como Shinobi 3 o Sonic the Hedgehog 3, el erizo azul vuelve y lo hace en el que probablemente sea su juego más completo. Otros títulos de la



casa en 1993 son Dr. Robotnik's Mean Bean Machine, Mazin Saga o Gunstar Heroes, todos ellos buenos juegos que pueden competir con la producción propia de Nintendo y en ocasiones incluso ser mejores. El problema llega en que pocas desarrolladoras independientes de nivel trabajan para las consolas de Sega. Aún así se lanzan PGA Tour Golf 3 de EA o Flashback de US Gold como juegos más destacables.

No podemos pasar a las portátiles sin recordar el gran Lords of Thunder de Hudson para TG16, el mejor juego de la plataforma.



El personaje: John Carmack

John Carmack nació (1970) y creció en una pequeña ciudad cerca de Kansas y compagina su interés por los mundos fantásticos de Dragones y Mazmorras y ciencia ficción con el descubrimiento de las posibilidades de la informática desde una edad muy temprana. Estudió en la Universidad de Kansas por dos semestres antes de abandonar sus estudios para trabajar como programador independiente hasta que Softdisk le contrató uniéndolo con John Romero. En Softdisk produjeron el primero de la serie de juegos Commander Keen en 1990. John Carmack mostró una especial habilidad para el desarrollo de motores gráficos 3D que son capaces de mostrar niveles de detalle en polígonos y texturas muy por encima de la mayoría de los existentes en el mercado aprovechando al máximo el hardware del PC sobre el cual corre.

En 1991 John Carmack, John Romero, Tom Hall y Adrian Carmack abandonan Softdisk y fundan id Software en Dallas, deciden apostar por el FPS (disparos en primera persona), un género que aprovecha al máximo los motores gráficos de Carmack y tras Dangerous Dave y la revisión de Commander Keen llegaría en 1992 Wolfenstein 3D. Solo un año después los ordenadores de todo el mundo se llenaron del juego que revolucionaría el género y el sector del videojuego en general, Doom. Unos gráficos 3D increíbles para la época y una serie de detalles que aún hoy marcan el FPS lo convierten en uno de los 10 mejores juegos de la historia y a John Carmack y John Romero en dos leyendas vivas del sector. Tras Doom llegaría Quake y las múltiples secuelas (Doom 2, Doom Ultimate y Doom 3 o Quake I, II, III y IV, Enemy Territory y Quake online) y adaptaciones de las dos sagas para multitud de plataformas. Los motores gráficos de Carmack y por tanto los juegos de id Software siempre han estado por delante de los de la competencia y por ello han marcado el ritmo del género de FPS y los videojuegos en general.

Actualmente John Carmack está trabajando en la depuración del motor gráfico Tech 5 que moverá el próximo juego de id Software de título Rage y cuentan que probablemente el siguiente proyecto de la compañía sea Doom 4. No deja de lado un sector por el que apuesta personalmente, el videojuego en el móvil o terminal portátil.

John Carmack es un programador excepcional, una leyenda del sector, un especialista en depurar código que sigue implicado en el trabajo de creación de videojuegos y sobre todo un visionario que se adelantó en detectar que el futuro era en 3D.

En las consolas más pequeñas Nintendo comienza a arrasar a Sega, la superioridad técnica de la Game Gear no se ve reflejada en el mercado a pesar de que no dejan de llegar grandes títulos a su catálogo, Vampire Master of Darkness, Jurassic Park o



la versión del Streets of Rage 2 no son suficientes para competir con el empuje de la Game Boy de Nintendo. En 1993 llega la secuela de uno de los "culpables" de la situación de privilegio de la GB, Tetris II. Pero no lo hace solo, Alien 3, Jurassic Park, Mortal Kombat, Kirby's Adventure y Kirby's Pinball Land, Teenage Mutant



Ninja Turtles III: Radical Rescue o Legend of Zelda: Link's Awakening son algunos de los más de 50 títulos que llegan a las tiendas para la portátil de Nintendo en 1993.

En 1994 un nuevo jugador llega a la partida de cartas que es el sector del videojuego y no es un jugador cualquiera, a finales de año Sony lanza la Playstation y revolucionará el mercado, pero eso lo dejamos para el número del mes que viene.

TEXTO: J.BARBERÁN


¡No tengo tiempo para jugar!
PS3
BORDERLANDS
ROCK BAND
XBOX 360
SUPER MARIO BROS. Wii
UNCHARTED 2
INFERNO
GRAN TURISMO

¡No tengo tiempo para jugar!

Mes tras mes llegan lanzamientos de calidad notable al mundo de los videojuegos. Juegos, que por su calidad, no podemos dejar de comprar. Sin embargo se van acumulando en nuestras estanterías cual síndrome de Diógenes.

Un artículo de broma en Gamespy, escrito por el humorista neoyorkino Michael Drucker, está dando la vuelta al mundo de los blogs en las últimas semanas, un escrito donde pide, fervientemente, que la industria pare de desarrollar juegos durante un año para, al menos, poder pasarse la mitad de los juegos pendientes.

Y aunque este escrito se ha hecho como una simple y elaborada broma... ¡Es cierto! En serio, ¿cuántos de vosotros vais realmente al día en los juegos que os gustan y os comprais? Os voy a confesar una cosa: no he vuelto a jugar a ningún Zelda en los últimos 10 años porque todavía tengo por pasarme el Majora's Mask (¡EL MAJORA'S MASK!), y no quiero que jugar a uno posterior me quite las ganas de terminar los más clásicos...

Nah, ahora más en serio (bueno, lo de Zelda es verdad), todo se trata de elegir y discriminar lo que a uno le interesa, y aceptar que no hay tiempo para jugar a todo, como tampoco hay tiempo para ver todas las películas, leer todos los libros y escuchar todos los grupos musicales que pretendemos. Pero no se porqué, quizá porque estoy metido en un programa de radio o porque soy un frikazo, siempre tengo la obsesión de estar al día en lo que se trata de videojuegos, y es una sensación que creo que comparten muchos compañeros blogueros, redactores o simples aficionados al ocio interactivo digital.

¡Parad! ¡Parad todos, por favor! ¡No hace falta que os martiriceis, que os machaqueis! No hay necesidad de haberse completado títulos o sagas que tienen mucho bombo pero que, en el fondo, sabes que no te atraen lo más mínimo. ¿Bayotettas? ¿Jalo 3? ¿El Zelda Renfe's edition? ¿El Heavy Quick Time Event Rain? ¿El New Super Mario Bros Casual? Tú sabes a que juego me refiero, ese que todo el mundo flipa, pero que a ti no te llama en absoluto.

Quizá este pensamiento se vea reforzado en estos meses en los que nos da por repasar los



¿Cuántos de vosotros vais realmente al día en los juegos que os gustan y os comprais?



GOTY. ¡Por diox! ¡Mi prestigio friki se resentirá si no he probado todos los títulos del año! Sin embargo, en cada edición se desprecian más y más títulos como “no posibles para un GOTY” por su género. ¿Será para limpiar nuestras conciencias? ¿Para justificar que en nuestra agenda no caben tan solo juegos? ¿Qué nuestra cuenta bancaria necesita más fondos para estar al día de los Triple-A?

¿A que me refiero? Bueno, pensad en Street Fighter IV, en Forza Motorsport 3, en FIFA 10... ¿En cuantas listas los habeis visto nominados? ¿Cuánta gente ha menospreciado estos títulos en contra de otros como Uncharted 2, Batman Arkham Asylum o Modern Warfare 2? Es más, ¿cuántos de vosotros habéis terminado Dragon Age: Origins al 100%? Sin embargo, muchos que no lo han completado lo pondrán por encima de otros títulos merecedores del galardon. Es más, muchos defenderán juegos que nunca han jugado antes que ese Street Fighter que han machacado a conciencia con sus amigos.

¿Qué quiero decir con esto? La verdad, ni yo mismo lo sé. Quizá esté intentando calmar mi conciencia de friki al respecto de todos esos titulazos que se que nunca tendré tiempo para jugar, o que probaré 2 ó 3 años más tarde que el común de los mortales... Pero, si te has sentido identificado, sabes a que me refiero.

Y también sabes que, en el fondo, te da igual no ser el más guay de los frikis.

TEXTO: ISAAC VIANA (ISAKO)



¡Mi prestigio friki se resentirá si no he probado todos los títulos del año!




Crees haberlo visto todo en lo que a opinión y análisis del panorama videojueguil se refiere, pero... ¿Realmente estás preparado para escuchar el humor más bizarro y corrosivo sobre tu hobby favorito?
GAME OVER
El primer programa satírico sobre videojuegos
GAME OVER. Todos los sábados de 15:00 a 17:00 en Radio Despí.
www.portalgameover.com - www.radiodespi.com - www.radiobattletoads.com


Final
Fantasy
Retrospectiva

Retrospectiva Final Fantasy

Puede que sea una de las franquicias más populares en Europa. Y cada lanzamiento de la serie madre es capaz de condicionar los lanzamientos de todo un año de la competencia. Es la historia más contada de la historia

Hablar de Final Fantasy es hablar de algo muy grande. Millones de fans y detractores marcan cada lanzamiento en rojo en el calendario. Bien para hacerse con la última obra de la factoría Square, o bien para criticarla sin piedad. Cada Final Fantasy es una historia nueva por contar, y paradójicamente es la más escrita de la historia de los videojuegos. Una simbiosis que es incapaz de dejar a nadie indiferente.

La historia de la franquicia va inevitablemente asociada a tres figuras. Una simbiosis casi perfecta de talento, trabajo y tesón, que tuvo como resultado el pasar de ser una pequeña compañía abocada a su desaparición, a convertirse en uno de los sellos desarrolladores más importantes e influyentes del mundo. Estos son Hironobu Sakaguchi, Yoshitaka Amano y Nobou Uematsu.

Hablar de Sakaguchi es hablar de uno de los más grandes diseñadores de juegos de todos los tiempos. Algunos lo consideran el padre del concepto actual del género J-RPG. A mi juicio, un galardón que no le hace justicia. Y no lo hace por el hecho de que Final Fantasy no es un juego original, pero sí que se encargó de llevar ese concepto de juego un poco más allá de lo que hasta entonces lo había hecho la competencia. No es el padre, pero si la persona con la cual el género pasó a contar con el poso que ha ido trascendiendo a lo largo de su ya longeva existencia.

El segundo vértice del triángulo debe recaer necesariamente en Amano. Fruto de su talento a la hora de dibujar, reside la característica impronta que tuvieron los seis primeros capítulos de la saga. Justo antes de ahondar en la estética neopunk que impera a partir de la séptima entrega, sus bocetos y su arte logró dotar de una estética inconfundible que se mantuvo perfectamente reconocible en todos y cada uno de los capítulos en los que colaboró.

Y para el final queda el que para muchos es sin lugar a dudas el mayor genio compositor que la



El cambio de estilo en el diseño de personajes entra las seis primeras entregas y las posteriores es absolutamente radical.



industria ha conocido. Genio entre genios, la sombra de Uematsu ha sido tan alargada que ha trascendido más allá de los videojuegos. Ya sea con los viejos midis, o con las bondades que otorgaba el CD, para el recuerdo nos quedarán momentos como la lucha contra Sephirot, la ópera de Final Fantasy VI o la canción central del octavo capítulo. Obras todas ellas rebosantes de una carga emotiva y empática que no tienen similitud en ninguna otra obra del sector. Ni por cantidad, ni por calidad.

Tiempos dorados de una época en la que el mundo giraba según sus propias decisiones. Padres y creadores de uno de los mayores éxitos comerciales de todos los tiempos, y que sin embargo, acabaron sucumbiendo por el gigante que ellos mismos concibieron. Ninguno de ellos sigue ya enrolado en las filas de Square, y han tenido que ver de lejos la nueva dirección que ha tomado la franquicia.

Si tres fueron las piezas fundamentales que forjaron las bases de Final Fantasy, también fueron tres las consignas que imperaron en los primeros años de su andadura: Episodios autoconclusivos, batalla por turnos y un mundo abierto en el que nos moveríamos. Tres puntales que se mantuvieron de manera inalterada durante las 9 primeras entregas numeradas.

Pero volvamos a los orígenes de toda esta pequeña fantasía. En 1986 Square era una compañía a la deriva. Sin rumbo y con el norte completamente perdido, Sakaguchi decidió jugar una última carta en forma de RPG. Una forma de juego que Dragon Quest había puesto en el mercado por primera vez de forma masiva. No era ni mucho menos una apuesta innovadora. Y como tal la concibió el propio Sakaguchi. De hecho, la rumorología cuenta que el genio decidió llamarla Fantasía Final en una clara alusión a que ésta iba a ser la última vez que veríamos a Square detrás de un título.

El título vió la luz en 1987 para la ya por entonces exitosa NES. Y lo que parecía una muerte anunciada, acabó refrendada en un éxito que desbordó cualquier previsión, por muy optimista que esta hubiera sido. Un éxito que como confesaría años más tarde el propio Sakaguchi, le pilló completamente por sorpresa.

En él encarnábamos a un grupo de cuatro héroes que encerraban en su interior el poder de cada uno de los cuatro poderes elementales (agua, tierra,



fuego y viento), los llamados Guerreros de la Luz. En tiempos oscuros, serían los encargados de sacar al mundo de las tinieblas en las que poco a poco iba consumiéndose.

Hoy puede parecernos una historia llena de tópicos. Y de por sí ya lo era en cierto modo en su propia época. Sin embargo estaba tratada de una manera como nunca antes se había hecho en un videojuego. Y esta fue su mayor virtud. "Se que no tengo lo que hay que tener para hacer un juego de acción. Lo mío es contar historias". Sakaguchi dixit.

El éxito recondujo la situación de la compañía, y casi de la noche a la mañana se convirtió en el modelo a imitar. Y la segunda parte, cantada por otro lado, no se hizo esperar.

Pero el listón se había puesto demasiado alto, y las expectativas puestas en otra obra maestra fueron desorbitadas. Y esta vez el factor sorpresa se había perdido. Es por ello que la segunda entrega fue catalogada en su momento como una obra ensombrecida por su antecesor. Algo en esencia totalmente contradictorio, dado que el grueso de añadidos fueron muchos, y algunos muy importantes y que perduraron en el tiempo, como "los trabajos". Desde este capítulo, cada personaje era especialista en unas determinadas habilidades propias. Durante mucho tiempo fue defenestrado, y desde luego que la decisión de que no saliera de Japón pesó mucho a la hora de dar a conocer una obra, que si bien fue brillante, supuso un juego notable en el rol de la época.

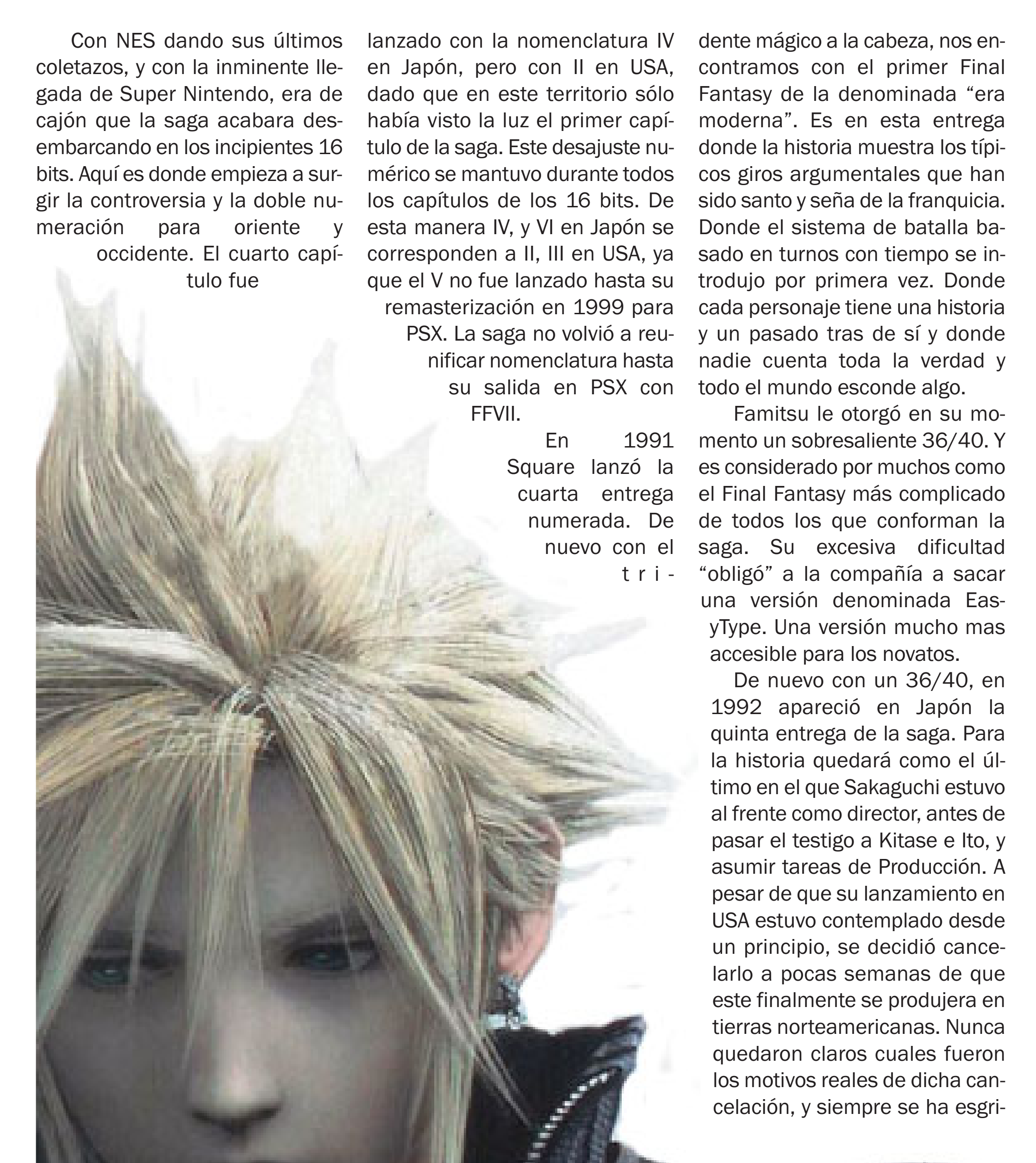
Heridos en su ego, aquel contador de historias, el dibujante y el compositor decidieron dar un golpe encima de la mesa. Si una vez lo logramos, repitámoslo. Y Final Fantasy III fue su respuesta. A día de hoy es considerado por la mayoría de publicaciones como uno de los 5 mejores juegos del catálogo de los 8 bits de Nintendo. Buena parte de su éxito radicó en la madurez de todos los apartados que habían introducido en la segunda entrega. El sistema de trabajos mucho mas elaborado y depurado, unido a una historia, que aunque seguía contando con los cuatro Guerreros de la Luz y su eterna lucha para restablecer el equilibrio entre la Luz y la Oscuridad, ésta había ganado en profundidad y ramificaciones. Además logró consagrar lo que ya muchos intuíamos con anterioridad: Uematsu es capaz de crear música con dos palos y un plato. La decisión de que el juego no viera la luz lejos de Japón, lo mantuvo durante demasiado tiempo en el ostracismo. La inmensa mayoría occidental no pudo acceder a él hasta la adaptación que se hizo en su momento para Nintendo DS.

Con NES dando sus últimos coletazos, y con la inminente llegada de Super Nintendo, era de cajón que la saga acabara desembarcando en los incipientes 16 bits. Aquí es donde empieza a surgir la controversia y la doble numeración para oriente y occidente. El cuarto capítulo fue lanzado con la nomenclatura IV en Japón, pero con II en USA, dado que en este territorio sólo había visto la luz el primer capítulo de la saga. Este desajuste numérico se mantuvo durante todos los capítulos de los 16 bits. De esta manera IV, y VI en Japón se corresponden a II, III en USA, ya que el V no fue lanzado hasta su remasterización en 1999 para PSX. La saga no volvió a reunificar nomenclatura hasta su salida en PSX con FFVII.

En 1991 Square lanzó la cuarta entrega numerada. De nuevo con el tridente mágico a la cabeza, nos encontramos con el primer Final Fantasy de la denominada "era moderna". Es en esta entrega donde la historia muestra los típicos giros argumentales que han sido santo y seña de la franquicia. Donde el sistema de batalla basado en turnos con tiempo se introdujo por primera vez. Donde cada personaje tiene una historia y un pasado tras de sí y donde nadie cuenta toda la verdad y todo el mundo esconde algo.

Famitsu le otorgó en su momento un sobresaliente 36/40. Y es considerado por muchos como el Final Fantasy más complicado de todos los que conforman la saga. Su excesiva dificultad "obligó" a la compañía a sacar una versión denominada EasyType. Una versión mucho mas accesible para los novatos.

De nuevo con un 36/40, en 1992 apareció en Japón la quinta entrega de la saga. Para la historia quedará como el último en el que Sakaguchi estuvo al frente como director, antes de pasar el testigo a Kitase e Ito, y asumir tareas de Producción. A pesar de que su lanzamiento en USA estuvo contemplado desde un principio, se decidió cancelarlo a pocas semanas de que este finalmente se produjera en tierras norteamericanas. Nunca quedaron claros cuales fueron los motivos reales de dicha cancelación, y siempre se ha esgri-





mido la dificultad que en su momento entrañaba el localizar al completo una obra del calibre de FFV.

A pesar de ello, Famitsu la reconoció en el puesto número 15 en la lista que elaboró en 2006 con los juegos más influyentes de la historia. Y todo ello a pesar de su inconsistente curva de dificultad, que ofrecía un juego simple en desarrollo y juego, para acabar en un combate final considerado por muchos como el mayor reto existente en un RPG. Esto son palabras mayores.

1994 y es el turno de Final Fantasy VI. Conocido a su vez como III en USA. Y el último juego que contó con los tres grandes en sus filas. Aunque esta vez Sakaguchi dejó de lado el cargo de Director.

Sobresaliente en todos los aspectos. Argumentalmente nos encontramos ante el Final Fantasy mas complejo y completo de todos los que ha habido. Cada uno de los más de 20 personajes que podían componer el grueso del grupo transmitía un mensaje y una empatía que ningún otro juego de la saga ha sabido recuperar. No hay personaje principal. Y a la vez, no hay secundarios. Y nos dejó a uno de los mayores villanos de la historia del videojuego: el malvado Kefka.

Ensombrecido por la alargada sombra que en su momento supuso la salida de VII y todo el boom proFinal que vivió la época, el juego ha sabido posicionarse dentro de la historia reclamando el puesto que realmente le corresponde.

Pero como ya pasó en su momento, el cambio de generación es inevitable. Y la ligazón que hasta entonces había unido a Nintendo y a Square parecía una alianza irrompible. Y así lo era hasta que por el medio se metió un tal Ken Kutaragi.

Nintendo decidió apostar por el cartucho en su Nintendo 64. Un formato que Sakaguchi no acababa de ver con buenos ojos. Y por otro lado la tentación de poder crear la obra de tus sueños en la extensa capacidad que ofertaba el CD, era un caramelo demasiado tentador. Y la eterna luna de miel acabó en tragedia.

Final Fantasy dejó de lado Nintendo y se pasó al lado de Sony. Y el resto, como se dice en estos casos, es historia. FFVII fue uno de los mayores éxitos de todos los tiempos a nivel de críticas y ventas. La elegía de Cloud y Sephirot traspasó fronteras. Y pronto se convirtió en la marca (y para colmo, dentro de la propia marca) mas rentable de la compañía. Un fenómeno no exento de controversias dado que por un lado se aúnan los suspiros de los nostálgicos que reclaman la reencarnación de Cloud en PS3. Y por otro están los que recelan de la excesiva explotación de un juego que ha cumplido ya 12 años. Pase lo que pase en un futuro, está claro que no va a dejar contentos a todo el mundo.

Amano ya no participó en el proyecto. Al finalizar el sexto capítulo decidió desvincularse por completo de la franquicia de Square. Su testigo fue recogido de forma magistral por Tetsuya Nomura. Puesto que mantiene hasta la actualidad. De su mano tuvo lugar todo el reestiling que vivió la franquicia, y que se acentuó de manera estrambótica a partir del octavo capítulo.

Pero FFVII siempre tendrá su lugar en la historia. Fue el primer RPG de corte oriental que llegó traducido a nuestro país y que tuvo un éxito arrollador. Occidente abrazó de una manera desorbitada un género hasta entonces aborrecido. Algo había cambiado.

Con el relanzamiento del juego en versión Platinum, fue incluida una demo de lo que sería el octavo capítulo de la saga. Y lo que tuvo que pasar, acabó pasando. El fenómeno hype acabó por ahogar un juego que tenía mucho que ofrecer, pero al que había que dar una oportunidad para que éste se mostrara en todo su potencial.

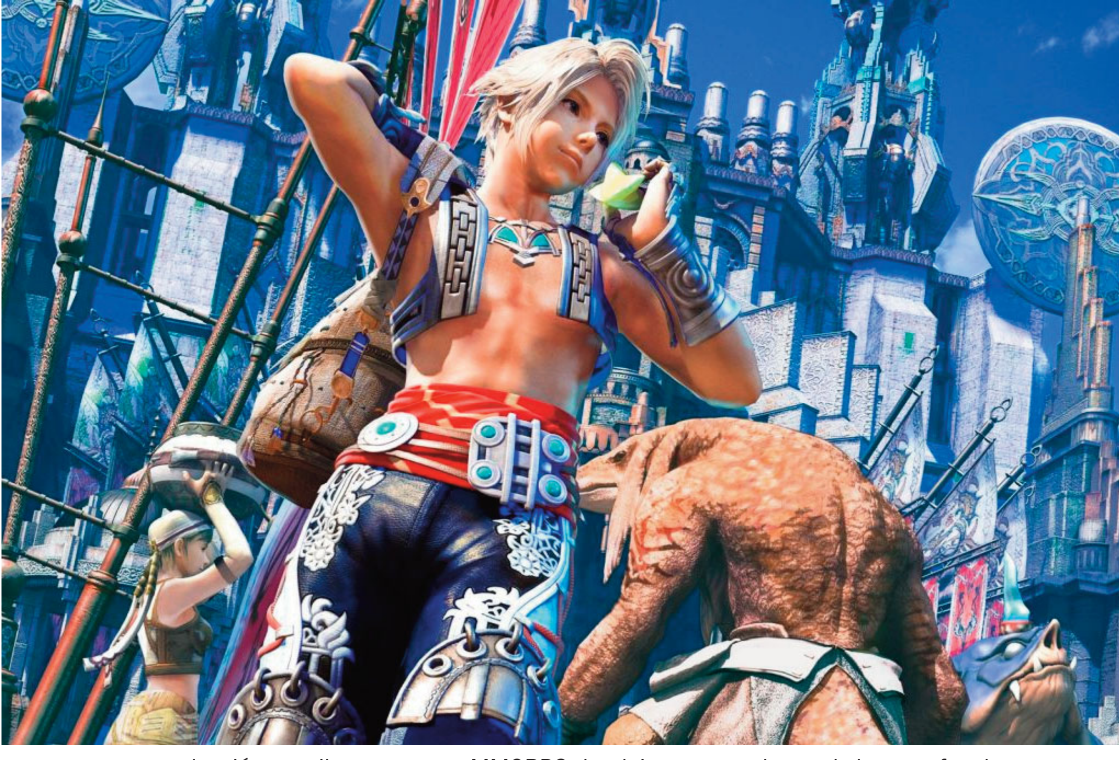
VIII fue un gran juego. Muy bueno. Pero el gran público no lo quiso ver así. Argumentalmente el juego más potente de toda la saga. Largo, oscuro y lleno de giros, traiciones e historias que se entremezclan. Presente, pasado y futuro se fundieron en 4 CD's. Squall y Rinoa. Rinoa y Squall. Dos coprotagonistas que lideraron la eterna batalla entre el bien y el mal. E incluso llevaron esta lucha a los confines del Universo. Pero para el recuerdo siempre quedará el maltrato al que fue sometido injustamente en su momento.

Ya por aquel entonces comenzaron a levantarse las primeras voces críticas hacia una saga que, aunque arraigada y estabilizada, ya comenzaba a dar claros síntomas de aburguesamiento. ¿Una vuelta a los orígenes? No tendría sentido ahora mismo. ¿Un nuevo sistema de juego? Traicionaríamos a nuestros fans. Va a ser nuestro último juego en 32 bits. Hagamos algo que aunque no guste a todo el mundo, al menos no levante ampollas.

Y de nuevo ensombrecido por el lanzamiento de PS2, salió IX al mercado. Un FF en esencia, pero bastante más sencillo en desarrollo. Una versión descafeinada en juego del que fue el anterior. Y un argumento demasiado liviano y poco retorcido, que rompía por completo con los elaborados guiones de VIII. Y para colmo, su duración no daba para muchas alegrías. Intentando caer en gracia de todo el mundo, no acabó por contentar a casi nadie. Y es que las novedades introducidas no fueron realmente sustanciosas. De hecho poca gente seguidora de la saga lo colocaría entre sus favoritos. En definitiva, un juego de transición hacia la que debía ser la verdadera apuesta de Square: Final Fantasy X.

X se presentó como el primer vendeconsolas de Playstation 2. Todos los focos alumbraban a





una macroproducción que iba a suponer la reinvención del concepto JRPG. Gráficos, historia y música debían aunarse en favor de un juego que iba a marcar época. Pero no fue así. La historia de Tidus no acababa de enganchar. Tópica y típica. La magia del cuenta cuentos Sakaguchi comenzaba a desvanecerse. Uematsu fue el único que intentó salvar de la mediocridad una historia que agonizaba por momentos. Además, el juego sirvió para derribar dos reglas no escritas de la saga: La historia no fue autoconclusiva y se eliminó el mapamundi. X-2 fue un juego que jamás debió haber visto la luz. Y su mera concepción, acabó por prostituir una de las mayores sagas de la historia de los videojuegos.

Siguiendo con la línea cronológica, es de recibo hacer mención al onceavo capítulo. Sin embargo, su naturaleza enteramente MMORPG, lo alejan completamente del arbol argumental de la franquicia. Un buen juego. Correcto. Pero que tuvo que lidiar en su momento con una de las mayores bestias jamás creadas: World of Warcraft. Y si luchas contra el mismísimo Dios en su terreno, sólo cabe espacio para la derrota.

Dos reveses y medio, si contamos la dudosa puesta en escena de X, enturbiaron, y de que manera, la llegada de XII al mercado. Envuelto en una espiral de retrasos, tuvimos que esperar hast bien entrado el 2006 para poder disfrutar de él. Un camino tormentoso que supuso la desvinculación definitiva de Sakaguchi y Uematsu. Arrebatados de su propia creación, XII fue concebido como un hijo desarraigado y falto de identidad. Las posibilidades de redención quedaron desterradas al olvido. Un juego sin identidad, y al que la innovadora jugabilidad dentro de la saga, fue duramente criticada. Y a ciencia cierta, razones no le faltaron. Los hartamente reclamados cambios en la franquicia, fueron introducidos en una entrega totalmente desacompasada y descompensada. El intento de fusión entre el magnífico Vagrant Story y éste, casaron igual de bien que las aceitunas con el chocolate. Aquel 40/40 de Famitsu puede que haya sido el más injusto de su ya dilatada historia.

Pero esta vez tenemos razones para ilusionarnos. XIII, a priori, parece albergar en su interior los argumentos suficientes y necesarios como para acabar con este tiempo de sombras en la que ha vivido la franquicia en la última década. Fueron reyes. Derrocados. Es hora de reclamar su trono. O al menos, que mueran matando.

TEXTO: G. MAULEÓN

Entrevista a:
Yann Fourneau

Yann Fourneau es el product manager en europa de N.O.V.A., la arriesgada apuesta de Gameloft para el recién presentado iPad de Apple.Con N.O.V.A, Gameloft intenta traer toda la acción de los juegos de disparos a un dispositivo táctil que pretende adueñarse del salón de nuestras casas.

¿Que es NOVA?

N.O.V.A es el acrónimo de Near Orbit Vanguard Alliance. Es un FPS ambientado en un futuro espacial.

¿Como nace, y porque se ha llevado el proyecto tan a espaldas de la luz publica?

Hay un precedente que es el juego para iPhone que fue lanzado en diciembre de 2009 y suscitó una gran expectación tras su presentación en la keynote de Apple de septiembre por su innovación técnica y gráfica, por su sistema de juego y también por el multijugador online en tiempo real. Fue el primero FPS para iPhone y ha recibido excelentes críticas y es uno de los más vendidos en el App Store. Esta es la razón por la que Apple nos contactó con apenas unas semanas de tiempo, para preparar una versión que demostrase la capacidad técnica del iPad durante su presentación en el Yerba Buena Center. Lo que hemos hecho en este poco tiempo es sobre todo desarrollar nuevos sistemas de juego hasta ahora inexistentes, especiales para el iPad.

¿Que equipo de desarrollo está detras del proyecto?

Hay equipos de Gameloft repartidos en varios países por todo el mundo y los desarrollos se realizan de manera internacional con especialistas en varias partes a la vez. Los talentos están cada uno en un sitio diferente así que no se puede hablar de un equipo aislado como ocurre en las consolas, digamos que Gameloft es un gi-



Nova es un juego de ambientación futurista en el espacio y lo han comparado un montón de veces con Halo. Sin embargo el trabajo de preparación del desarrollo del concept art incluye una investigación de prácticamente todos los juegos de este género.



gantesco equipo.

En un mundo donde ultimamente los presupuestos desorbitados acaparan las portadas de los medios especializados, ¿cual ha sido la inversión realizada en NOVA?

Todavía no sabemos cuánto nos puede costar desarrollar un juego para iPad ¡no hemos acabado ni siquiera el primero!

¿Estamos ante una adaptación? ¿O es un juego programado expresamente para la nueva plataforma de Apple?

Se trata de un juego programado expresamente para iPad, si bien se puede aprovechar mucho de lo que ya habíamos hecho para iPhone/iPod Touch. Apple es siempre muy inteligente a la hora de facilitar el trabajo de los desarrolladores y de permitir que gran parte del beneficio de las aplicaciones llegue directamente sin intermediarios. Esta vez también nos ha facilitado la portabilidad desde sus otras plataformas.

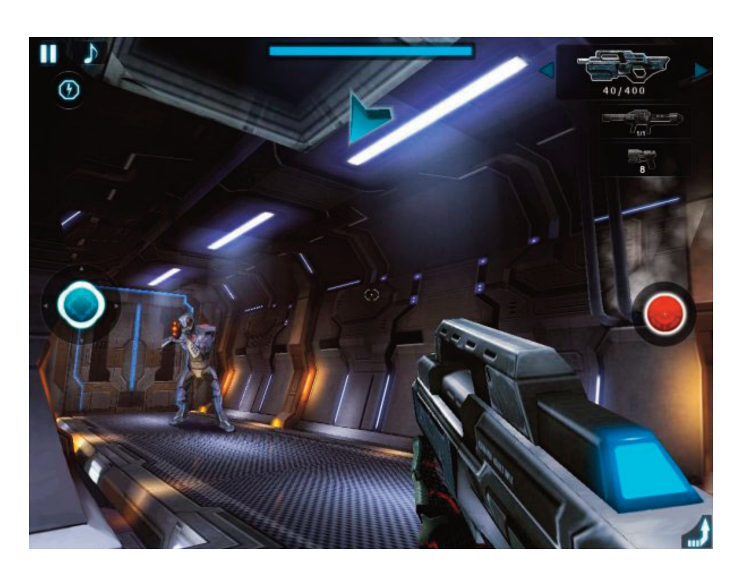
Todo juego requiere un algo que lo diferencie del resto. En ese sentido, ¿Que ofrece NOVA que no tengan el resto de rivales?

De momento ¡no tenemos rival!: no existe ningún otro juego en esta plataforma con estas características ni de este género.

¿Cuales son las fuentes de inspiración del título?

Es un juego de ambientación futurista en el espacio y lo han comparado un montón de veces con Halo. Sin embargo el trabajo de preparación del desarrollo del concept art incluye una investigación de prácticamente todos los juegos del este género que existen en todas las plataformas presentes y pasadas. Tanto diseñadores de juego como grafistas beben de estas fuentes y toman decisiones para crear los personajes y escenarios en función de la historia del propio juego.

Si debemos encasillar a NOVA, ¿como lo hariamos? ¿Un tactil FPS?



Jejeje ¡pues si! podríamos inaugurar un nuevo género y llamarlo TFPS (Touch Fist Person Shooter)

A primera vista, sorprende y mucho, la elevada carga poligonal y la fluidez con la que se mueve el título. ¿El video de la presentación de San Francisco es real? No han sido pocos los casos en los que hemos asistido a presentaciones trucadas, con juegos movidos por máquinas netamente superiores a las versiones de calle.

Si, parece increíble ¿verdad? He escuchado que se han hecho estas prácticas en otras empresas pero no es el caso. Apple tiene una política extremadamente exigente y honesta con los desarrolladores y sobre todo busca la satisfacción máxima de los usuarios. Créetelo, ¡es absolutamente real!

A pesar de que Iphone/Itouch han dado sobradas muestras para convertirse en una plataforma válida de juego a nivel de proceso y cálculo, lo cierto es que pocas veces nos encontramos ante controles realizados y pensados para las caracteristicas de estas plataformas. Pero NOVA parece que viene dispuesto a explotar las bonanzas de la pantalla multitactil de Ipad. En ese sentido ¿Que vamos a poder hacer en NOVA que no vamos a poder realizar en ninguna otra plataforma?

Lo que queríamos mostrar en la presentación de Apple es precisamente las increíbles posibilidades de la gigantesca pantalla táctil del nuevo dispositivo. Gran parte del trabajo lo hemos dedicado a buscar nuevas formas de jugar. Esto ha cristalizado de momento en las siguientes características:

1) Control táctil con 2 dedos – puedes lanzar una granada utilizando un gesto de tu mano con 2 dedos mientras se acerca el enemigo. El gesto controla la elevación del lanzamiento y la dirección se toma de la posición del objetivo.

2) Control táctil de 3 dedos – puedes abrir puertas con un gesto de rotación manual de 3 dedos.

3) Minimapa – habrá un minimapa en tiempo real en la partida mientras juegas. Puedes mover el minimapa en la pantalla arrastrándolo, cambiar el tamaño tocando las esquinas u ocultarlo.

4) MTA – que viene de Multi Target Acquisition. Si tienes múltiples enemigos que se acercan puedes utilizar el MTA que cubrirá la pantalla con una cuadrícula, tocas la pantalla para escoger qué enemigos quieres atacar y luego lanza disparos y mata a todos a la vez.

En cualquier caso esto es solo el principio. Seguimos investigando nuevos sistemas de juego.

¿Que volumen de ventas habeis estimado que va a tener NOVA?

Pues la verdad que ni idea. El dispositivo no ha salido todavía y no sabemos el éxito que tendrá. A parte de eso no solemos hacer estimaciones de venta. Ten en cuenta que en distribución digital no hace falta producir discos o cartuchos, enviarlos, hacer pedidos a las tiendas... etc. Nos ahorramos todo el tema logístico y el engorro de las previsiones. Es una de las venta-

El dispositivo(iPad) no ha salido todavía y no sabemos el éxito que tendrá. A parte de eso no solemos hacer estimaciones de venta. Ten en cuenta que en distribución digital no hace falta producir discos o cartuchos, enviarlos, hacer pedidos a las tiendas... etc. Nos ahorramos todo el tema logístico y el engorro de las previsiones.

jas de la nueva tecnología.

¿Podemos hablar del primer superventas de un juego no destinado a una plataforma tradicional?

¡Por supuesto que si! (risas) En cualquier caso si quieres, nos vemos dentro de unos meses ¡y podré hablarte de esto con mucha más propiedad!

Apple parece que ha decidido invertir en el desarrollo de videojuegos y plantar cara a las tradicionales Nintendo, Microsoft y Sony. ¿Ipad puede ser la plataforma portatil del futuro?

Puede ser perfectamente, es un ordenador portátil básico orientado a negocios y también a estudiantes que simplifica mucho el uso del computador sin necesidad de comprarse potentes máquinas como las que tienen los diseñadores, por ejemplo. Así que hay un público potencial, desde luego que si. Parte del acierto de Apple ha sido hasta ahora su App Store con juegos baratos y buenos y sin intermediarios. Sin embargo las tradicionales empresas de juegos también están planteando nuevos sistemas de distribución digital y nosotros estamos empezando a desarrollar juegos para estas plataformas como por ejemplo Legends of Exidia, un RPG para Dsiware que vale solo 8€. Hemos sacado otros juegos clásicos como Earthworm Jim y tenemos planteado sacar Ferrari para la Dsiware. Un juego de mucho éxito ha sido TV Show King para Wiiware que ya va por la segunda parte y que se puede comprar también a 800 Wii-points (8€). Si este tipo de distribución se desarrolla más entre el público de las empresas tradicionales de videojuegos, y a eso se añaden mejoras técnicas en las nuevas consolas portátiles tendremos una bonita batalla entre todas ellas de la cual saldremos beneficiados todos.

La versatilidad del iPad es una de sus fortalezas: hemos visto en la presentación como puede utilizarse con comodidad para trabajar, cuáles son las posibilidades que tiene en el mundo académico y también hemos visto el iBooks.



¿Donde pueden estar los límites de esta máquina?

En la imaginación de los desarrolladores. Como ejemplo te voy a poner la explosión de creatividad de las aplicaciones del iPhone donde puedes encontrar desde un juego que controla y mide tus fases de sueño profundo y los momentos donde sueña cosas durante la noche, hasta una aplicación que te permite utilizar el iPhone como una katana imaginaria y jugar con un amigo a las espadas como si estuvieras en el patio del colegio.

La versatilidad del iPad es una de sus fortalezas: hemos visto en la presentación como puede utilizarse con comodidad para trabajar, cuáles son las posibilidades que tiene en el mundo académico y también hemos visto el iBooks, una librería virtual que permitirá descargarse libros con una facilidad asombrosa. No hay ninguna consola que permita hacer tantas cosas juntas. Aprovechando todas estas características los juegos pueden tomar una dimensión nunca antes vista y por supuesto habrá también géneros tradicionales.

La pregunta parece obvia, pero ¿Va a seguir Gameloft apostando por esta plataforma? Y de ser asi, ¿Nos podeis adelantar algun proyecto a corto y medio plazo?

Claro que si estamos en ello. En cuanto a los nuevos proyectos de momento, tendréis que esperar. ¡Estad atentos!

La caída del Rey Exánime (pt.2)

Tras dar los primeros pasos en la Ciudadela Corona de Hielo, el nuevo parche de World of Warcraft nos permite acabar el trabajo y dar caza de una vez por todas al blasfemo Rey de la Plaga.

Dese hace escasos días está disponible para descarga el último parche de World of Warcraft numerado 3.3.2 y, como su antecesor, titulado 'La caída del Rey Exánime'. Dicho parche redondea y finiquita el parche 3.3, al que le faltaban ciertos jefes finales y eventos que se han ido liberando a lo largo de las últimas semanas y por fin se terminan.

Puliendo la escarcha

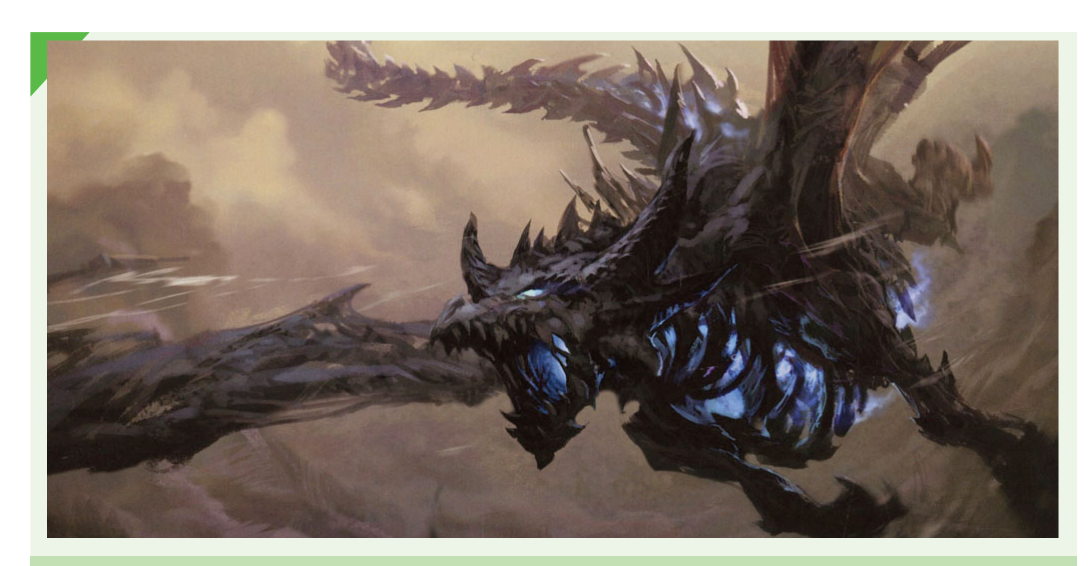
Lo primero es el hecho de que se ha depurado el contenido que había sido liberado en el parche 3.3. Aunque hay que escarbar un poco entre los cambios que han sido documentados y los que no, como es natural se han solucionado varios bugs (como el famoso que permite acabar Cámaras de Reflexión de una forma bastante diferente a la de como debería) y se han pulido varios encuentros de las mazmorras heroicas que se hacían bastante pesados.

Eso no significa que la dificultad se haya cambiado (es decir, no hay ningún nerfeo), simplemente los encuentros se han aligerado para que realizar la mazmorra diaria o realizar una mazmorra común no se haga tan pesado tras llevar ya varias semanas repitiéndolas una y otra vez.

Poniendo al Rey en su sitio

Lo segundo y más evidente del parche es la inclusión del Rey Exánime (y los pocos jefes que faltaban) en la Ciudadela Corona de Hielo, completándose la mazmorra y por ende activando el modo heroico tanto para 10 como para 25 jugadores. La nueva zona de la estancia se llama 'Las cámaras Alaescarcha' y ahí nos esperan los últimos jefes del total de 12 que la conforman.

También ha sido añadido Toravon, el nuevo jefe de la Cámara de Archavon, la mazmorra cuyos jefes finales sueltan ítems tanto JcE como JcJ. Este nuevo jefe, relacionado con el elemento hielo, tirará ítems del nuevo Tier 10 y además también ítems referentes a la última temporada de Arenas. Sobre el nuevo Tier 10 hay que comentar que se han cambiado,



Además del Rey Exánime, en este parche podremos enfrentarnos por fin a Sindragosa, la vermís de escarcha que vimos en el trailer de la expansión.

corregido y/o mejorado las bonificaciones de varios ítems correspondientes a los sets de armadura.

Se inicia la octava temporada

Hablando de las arenas, la octava temporada por fin empieza y además de un cambio en los sets JcJ se han cambiado varias características de los encuentros de arena.

Además del balance típico de todas las clases en cada parche, se ha reducido la sanación realizada en los encuentros JcJ un 10% (incluyendo Campos de Batalla y Conquista del Invierno, también), compensando el aumento a la estadística temple para hacer los encuentros algo más longevos y equilibrados al poder dar a los jugadores mayor tiempo de acción (traducido en mayor tiempo de reacción).

También se han actualizado las recompensas disponibles por puntos de honor o emblemas, estando disponibles varios accesorios del set Gladiador Colérico mediante puntos de honor (en Ventormenta), el equipo Gladiador Furioso también disponible por Honor (en las Cloacas de Dalaran) y el set Gladiador Incansable disponible por Emblemas de Escarcha dentro de la Ciudadela Corona de Hielo.

Aunque es bien cierto que existen talentos dedicados al JcE y otros explícitamente al JcJ, es algo insuficiente y un cambio necesario en una disciplina desequilibra irremediablemente la otra.

Defensa, ¡uh uh! ¡Defensa!

Un aspecto ampliamente comentado en los foros y diversas comunidades online acerca de World of Warcraft es la disminución del poder defensivo que ha sufrido el Guerrero Protección en este parche.

Aunque los cambios están más que justificados, hace que se reaviva el debate entre el gran problema que supone que la única diferencia entre el aspecto Jugador contra Entorno y el aspecto Jugador contra Jugador sólo se diferencien entre clases por el equipo. Es decir, a nivel de talentos, aunque es bien cierto que hay algunos en cada rama dedicados explícitamente al JcE y otros al JcJ, es algo insuficiente y un cambio necesario en una disciplina desequilibra irremediablemente la otra.

En esto también influye el problema de que haya jugadores que con ítems orientados al modo de Juego contra Entorno participen en combates de Jugador contra Jugador y debido a la poca efectividad del temple en varios casos (como el esmentado en cuanto al Guerrero Protección, una clase con una cantidad infame de poder defensivo y aguante).

Hasta aquí llegan las novedades del presuntamente último parche de la expansión. Cataclismo no queda tan lejos, ¡ánimo!

TEXTO: SERGIO ARAGÓN




All you need is
GTM
Games Tribune

GTM Opina...

El poder de Metacritic



Ismael Ordás
Redactor de Games Tribune

Posiblemente estemos en una época en la que nunca antes una nota había sido tan importante. La llegada de nuevos jugadores gracias al mercado casual ha hecho que las compañías tengan un mercado más amplio al que hacer llegar sus productos, por lo que al parte del marketing tienen que buscar otras formas de hacer ver al público la calidad de su producto, a través de las notas. Ahí entra en juego una de las Webs más influyentes de los últimos tiempos.

Con el fin de recoger las críticas y valoraciones de los medios online más importantes y calcular la media ponderada de los títulos que salen al mercado –además de música, películas, series y libros- nació Metacritic en 2001 de la mano de Marc Doyle. A través del Metascore la web muestra al público cuál es la opinión de todo un sector a cerca de un producto, lo que ha hecho que las distribuidoras pongan sus ojos en ese marcador.

La influencia de Metacritic llega hasta el mercado bursátil, donde ha demostrado que puede cambiar el rumbo de una compañía. Algunos ejemplos son los de Take Two Interactive y Activision. El primero de ellos es el caso positivo. Una semana después de que el primer BioShock obtuviera una nota media de 97 las acciones de la compañía se incrementaron un 20%. En el lado opuesto Activision, cuyas acciones bajaron un 7% debido a las malas notas que recibió la adaptación videojueguil de Spider Man 3.

La importancia de Metacritic se ha asentado a pesar de que no toma parte en el desarrollo del software ni en la opinión de los analistas. El hecho de que proporcione una visión global de la crítica hacía un producto hace que las compañías estén más pendientes de las notas, ya que unas buenas notas en las primeras reviews puede asegurar el éxito en ventas. De ahí salen las denuncias públicas a ciertas compañías que, sin miramientos, presionan a las publicaciones para obtener una buena calificación. Casos como el de Ubisoft Alemania, que presionó a la versión germana de Computer Hoy para que Assassin's Creed II obtuviese un "Sobresaliente", o como el de Eidos, que embargó los análisis que puntuaban con menos de un 8.5 a Tom Raider: Underworld hasta después de su lanzamiento.

También se encarga de nombrar, de forma no oficial, al GOTY del año, tanto en software como en hardware, como es el caso de PlayStation 3, que fue nombrada mejor consola de 2009 al tener un mayor número de títulos con notas altas.

Metacritic se ha convertido en el consejero de los compradores indecisos que no saben en que juego invertir su dinero, haciendo que una simple nota tenga más valor que la crítica de un analista. Las notas reflejan, a modo resumen, la opinión de un analista acerca de un videojuego, pero hay que tener en cuenta que ese valor numérico puede resultar engañoso, puesto que en la mayoría de los casos no refleja la crítica en su totalidad. Metacritic es útil para conocer la valoración global de un producto, pero no debemos convertirle en nuestro "asesor" de compras.



GTM Opina...

Los finales: Una asignatura pendiente



Miguel Arán
Redactor de Games Tribune

Reflexionando el otro día sobre los juegos que me he ido pasando últimamente, me he dado cuenta de un hecho un tanto curioso:Todos parecen desinflarse en los últimos momentos, o lo que es lo mismo, no cuentan con un desenlace a la altura de su calidad como juegos. Finales que en muchos casos nos dejan fríos y empañan lo que de otro modo habría sido una experiencia jugable inolvidable.¿Percepción personal? Quien sabe... Por lo pronto voy a abordar el tema, y que cada cual saque conclusiones.

No estudio la carrera de comunicación audiovisual, pero me atrevo a asegurar que en más de uno de sus temarios recalcarán la importancia de un buen final. La guinda del pastel que cierra y completa el conjunto.

Empecemos con los ejemplos:Assassin's Creed 2. Ya redimido de los múltiples pecados de su predecesor, con una planteamiento mucho más dinámico y entretenido, pero con un final críptico y un ritmo mediocre en el tramo previo (el de las murallas). De acuerdo que sea un final abierto, es lógico que lo hagan así si tienen intención de continuar con una tercera entrega. Pero hay que evitar confusiones: Final abierto no es sinónimo de final malo (como los creativos perezosos nos quieren dar a entender), no nos vale pues la tan manida excusa de "Es que es un final abierto..." Sobran decenas de ejemplos de buenos finales abiertos tanto en el cine como en los videojuegos.

Sigamos con los ejemplos negativos: Uncharted 2Entretenido y jugable a rabiar, un éxtasis continuo de acción aventurera que nos deja sin aliento a medida que avanza. Aliento que por desgracia recuperamos al final, en un final corto e insípido. Y no me refiero solo a las cinemáticas que preceden a los créditos, si no también a la pelea contra el jefe final y los momentos previos, donde incluso da la sensación de que los chicos de Naughty estaban cansados y hicieron algo rápido y sencillo para terminar...

También hay ejemplos positivos, por supuesto. FF7 Crisis Core es quizás el juego que mejor ilustra la idea, ya que se trata de un juego sencillo, con una historia poco ambiciosa (En comparación con el FF7 original) y encima ya sabemos como va a terminar (los que jugamos al FF7 original). Y sin embargo llegamos al final y nos encanta, nos da la sensación de que hemos hecho algo grande, sensación errónea, pues insisto que el juego en si argumentalmente flojea lo suyo. O la saga Metal Gear, fueran finales abiertos o cerrados eran grandes finales. Finales para el recuerdo

Esta es la importancia de un buen desenlace. Un buen final emancipa al jugador, e independientemente de la calidad del título, le transmite la sensación de que no ha perdido el tiempo mientras jugaba.



GTM Opina...

El hombre contra la máquina.



Sergio Aragón
Redactor de Games Tribune

Hace escasos días Ensidia, una de las guilds más importantes del juego online World of Warcraft derrotó al Rey Exánime en dificultad para 25 jugadores, una dificultad sensiblemente mayor que el modo para 10. Es un hecho que no tendría demasiada chicha de no ser porque Ensidia hizo el first world kill, es decir, ha sido la primera hermandad en el mundo en derrotar a dicho personaje.

Y, de nuevo, es algo que no tendría demasiada chicha de no ser porque por el presunto uso intencionado de un exploit o bug (un fallo del juego que les favorecía a la hora de jugar), la hermandad ha sido baneada por completo durante 72 horas.

Según reportó la misma hermandad, una habilidad de los pícaros del grupo, -más bien el uso de un ítem llamado Bombas de Saronita en la rutina de ataque de éstos- parece ser que provocó un error que facilitaba muchísimo el encuentro,resultando en una first world kill exponencialmente más sencilla de lo que estaba planeado.

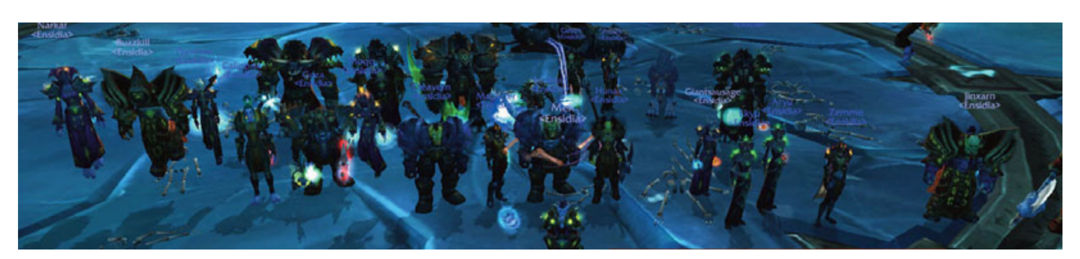
La polémica está en que Ensidia, la hermandad, declara que no usaron el error intencionadamente y mientras que por una parte parece ser como dicen, ya que al acabar el encuentro informaron a las comunidades online del problema, por parte de Blizzard Entertainment -la responsable de World of Warcraft- el baneo está más que justificado. Además no les supone novedad alguna, puesto que muchos encuentros del juego han sido ya víctimas de formas alternativas de superarlos de forma mucho más rápida o sencilla.

Aquí es dónde entra en juego la opinión del usuario medio del juego. Mientras que por una parte una hermandad tiene gran parte de culpa si no cesa un encuentro inmediatamente a la hora de descubrir que un evento no está funcionando con normalidad, Blizzard es la responsable directa de que existan dichos problemas en el juego y no hayan sido solucionados con una depuración eficaz antes de que el contenido salga disponible para todo el público.

El problema se multiplica en un juego masivo online, dónde hay millones de usuarios que se están topando con posibles errores de programación una y otra vez y es imposible reportar y controlar semejante cantidad de incidentes in-game, y se agrava más aun cuando una compañía tiene que correr para desarrollar un contenido en tiempo récord para evitar que montones de suscriptores se les echen al cuello.

Esto es como las subidas de impuestos: nadie las quiere pero todo el mundo quiere mil prestaciones públicas; todos los usuarios queremos el contenido lo más rápido posible pero sin embargo no somos capaces de esperar pacientemente a que, como suele decir Blizzard, 'el contenido esté listo'.

Foto (abajo): Ensidia en el momento de la first world kill.



games Tribune Magazine



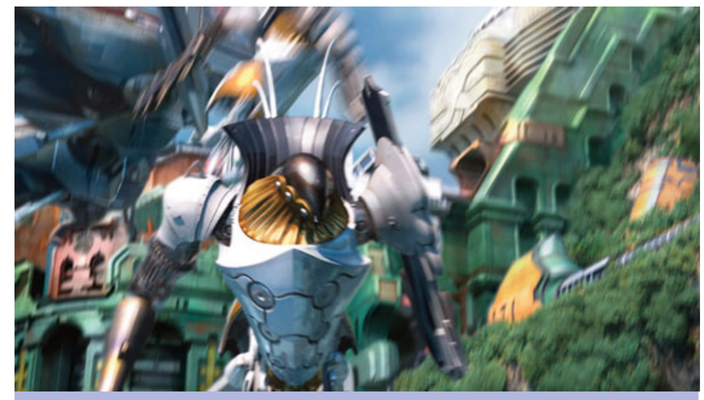
n nuestra web!

Final Fantasy XIII
Comienza la Fábula

Fabula Nova Crystallis. 3 palabras que encierran el nuevo proyecto en el que se ha embarcado Square-Enix. Final Fantasy XIII es la punta de lanza. El otrora referente del JRPG viene dispuesto a recuperar el trono perdido.

Y el reto no es moco de pavo. Y más si tenemos en cuenta la larga travesía por el desierto en la que se ha visto sumido desde hace ya demasiado tiempo. Millones de fans lo llevan esperando como el maná salvador. Y no menos los dispuestos a afilar sus plumas para convertir la tinta en ríos de sangre. Sea como fuere, el 9 de marzo todos los focos van a estar pendientes de uno de los títulos más esperados de la historia. Y a buen seguro no va a dejar indiferente a nadie.

Fabula Nova Crystallis, el ambicioso proyecto que la compañía

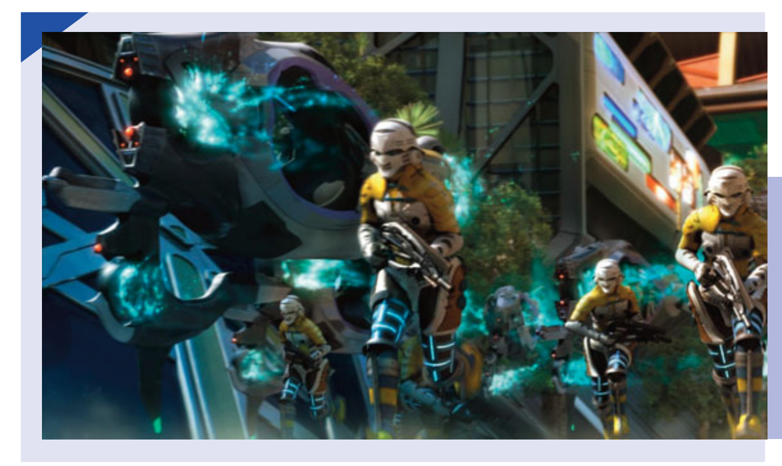


Uno de los aspectos que no se le pueden negar jamás a un Final Fantasy es su grandioso despliegue técnico. Siempre llevan los límites de la máquina más allá.

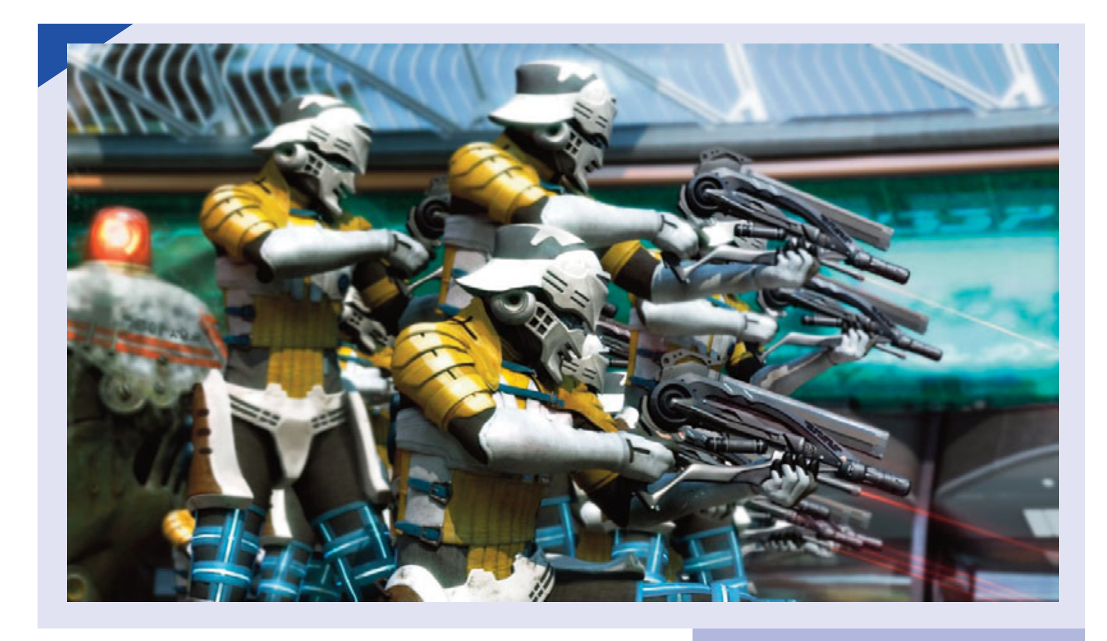
japonesa lleva macerándose durante casi cuatro años de desarrollo, se mostrará al mundo con el que aparentemente es su apuesta estrella. Aunque no la única. Más adelante acabarán llegando los ya confirmados Versus XIII y Agito, y posiblemente el enigmático proyecto secreto que se esconde tras el nombre de Haeresis. El tiempo dirá si esta sobreexplotación está justificada.

XIII nos presenta un mundo donde los Cristales, tan recurrentes durante los cinco primeros capítulos de la saga, vuelven a tomar un protagonismo absoluto. Una vuelta a los orígenes, que a buen seguro vienen justificados por todos aquellos que alzaron su voz en forma de descontento con la llegada de XII. En un escenario onírico donde magia y tecnología vuelven a copar el escenario por donde se desenvolverá esta aventura.

En un hipotético futuro, una raza de humanos evolucionados, conocidos como Lu'Ciel, han conseguido escuchar a los Cristales y entender su voz. Una voz que les ordenó crear un paraíso para los humanos. Ese paraíso sería conocido como El Nido, una ciudad flotante que sobrevuela la superficie de la Tierra. Durante trece siglos



El juego llega avalado por la excelente acogida que ha tenido en el mercado japonés. Los dos años de espera pueden tener recompensa.



El escenario vuelve a jugar con la magia y la tecnología. Dos mundos que Square-Enix sabe combinar a la perfección.

fue la cuna de la evolución y la prosperidad.

Pero los tiempos de vino y rosas llegaron a su fin. Mientras el pueblo de El Nido evolucionaba, la realidad en la superficie difería. Los habitantes de ésta, mucho más primitivos, comienzan a tornarse a los ojos de los altos cargos de El Nido, como los causantes de la caída de su mundo. Una situación que desemboca en un apartheid: Todo aquel que haya estado en contacto con un habitante de la superficie, será puesto en cuarentena, y posteriormente desterrado para siempre de El Nido.

Un caos en el que los Cristales que rigen el mundo, deciden tomar partido: Lightning va a ser el brazo ejecutor, y la encargada de cambiar la realidad tal y como la conocemos.

Pero no va a estar sola en este cometido. Como viene siendo habitual en la saga, acabaremos controlando a un grupo de héroes, cada uno especializado en el manejo de un arma. O en su defecto, de una técnica de combate mortal.

Si echamos la vista atrás, uno de los aspectos que en su momento levantaron más ampollas en XII, fue sin ninguna duda el particular modo de combate que ofrecía. Square-Enix ha puesto el suficiente empeño en paliar esta situación y revertirla completamente. Y las primeras tomas de contacto que nos llegan de Japón así lo demuestran. No estamos ante el modo de lucha perfecto, pero sí que va a convertir cada batalla en un despliegue técnico inigualable.

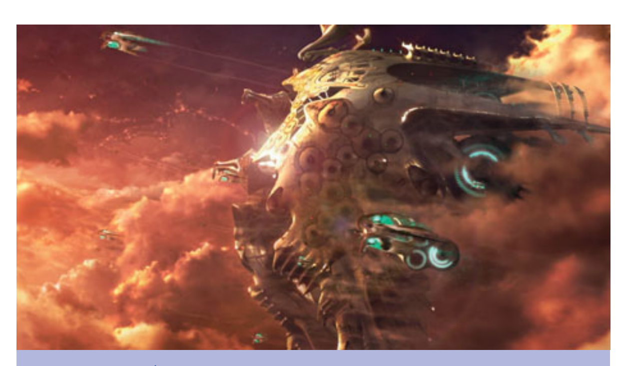
Lejos quedaron ya los arcaicos sistemas basados en turnos. XIII aboga por un sistema que mezcla acción y estrategia en tiempo real. No es un action-rpg, pero se ha desterrado por completo la difícil adaptación en la que estaban

basados los gambits del anterior capítulo.

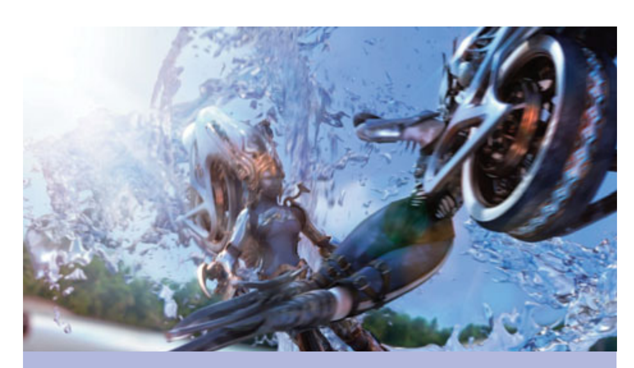
A grandes rasgos, el sistema de combate entrará en acción una vez hayamos sido detectados por el enemigo. En ese momento entrará en juego el ATB. Bajo estas siglas se esconde un dinámico sistema de combate consistente en llenar la barra para poder ejercitar nuestro ataque. Cuanto más llenemos nuestra barra, más poderoso será nuestro ataque. De ésta manera de nada sirve aporrear sistemáticamente el botón de acción, puesto que inflingiremos menos daño que una damisela. Encontrar el mejor momento para atacar, y preservar nuestros mejores golpes, van a convertirse en nuestro mejor aliado de cara a poder salir indemnes del enfrentamiento.

De la misma manera, y siempre que se compliquen las cosas, podemos recurrir a nuestros aliados más poderosos: Las invocaciones. Cada invocación pertenece a un personaje concreto. Y para poder llamarlo, es necesario cumplimentar una serie de requisitos que veremos en pantalla. Pero una vez a nuestro lado, ganaremos un poderoso compañero. Pero si ello no fuera suficiente, podemos entrar en modo Gestalt en comunión con nuestra invocación. Un devastador modo locura en el que erradicaréis cuanto mal os aceche.

Un mundo de posibilidades. Así mismo se han incluido importantes elementos de apoyo, como la habilidad de lanzar al enemigo por el aire y asestarle un combo mortal con el sano fin de aniquilarlo por completo. Y hablando de combos, es vital aprender a enlazarlos, puesto que si lo hacemos de la manera correcta, conseguiremos romper la defensa de nuestro rival y asestar un golpe crítico. Y eso sin olvidar las magias y sus devastadores efectos.



Las cinemáticas no tienen nada que envidiar a las grandes superproducciones de animación. Son unos maestros en su propio terreno.



Un despliegue de medios que acaban convirtiendo cada Final Fantasy en una macroproducción animada interactiva.

Valoración:

La segunda semana de marzo será cuando Final Fantasy XIII se asome a Europa. Tras el éxito de ventas que ha supuesto su lanzamiento en tierras orientales, será el momento de ver si el propósito de enmienda ha sido precisamente algo más que un simple propósito.

Con la emergente fuerza de la que goza el rol occidental, es precisamente el que proviene del país del Sol Naciente el que debe encontrar las fórmulas necesarias para reinventarse. Y no lo va a tener sencillo.

Puede que muchos consideren que los tiempos de Final Fantasy son cosas del pasado. Pero no menos cierto es que este 9 de marzo los ojos de medio mundo van a ser jueces de una de las mayores superproducciones jamás concebida en el mundo de los videojuegos.

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

Gran Turismo 5

Calentando Motores.

Uno de los mejores simuladores de conducción prepara su vuelta. Los chicos de Polyphony han puesto todo su esmero en recrear de la forma más real posible las sensaciones de la conducción deportiva.

Hace ya doce años que apareció el primer Gran Turismo. Y desde entonces hemos podido ir observando, todas y cada una de las mejoras que han ido apareciendo en esta franquicia. Desde la PS1 hasta la PS2, siempre había sido el título de conducción más realista para una consola.

Ahora, la llegada de Forza MotorSport, ha servido para que en el mundo de las consolas, la simulación automovilística tome una nueva dimensión. Es cierto que no es el único simulador, pero sí el que más ha forzado a Polyphony a ir mucho más allá de lo



Una de las grandes novedades de esta entrega es la inclusión del sistema de daños. Todo un acierto.

que esperábamos. Y es que Forza tiene logros importantes como un buen sistema de daños, un increíble modo online o una buena colección de coches que hacen las delicias de los seguidores de todo el mundo. Menos lo último, estaba claro que todo faltaba en Gran Turismo. Así que para esta quinta entrega, Polyphony Digital se preparó bien y como ya vimos en Prologue, nos sorprendió. Pero era sólo el prologo, la quinta entrega irá mucho más allá.

Esta nueva entrega volverá a tener todo aquello que nos gustaba, ya que su desarrollo tendrá la esencia de sus anteriores entregas, las cuales han servido para convertirlo en todo un "superventas".

Volveremos a contar dos modos: Gran Turismo y Arcade. Este último modo nos permitirá probar los circuitos y vehículos de forma rápida. En cuanto al segundo modo, comentar que se habla de que cuente con más de 600 vehículos a elegir, y sobre unos 96 circuitos, los cuales cabe la posibilidad de que se puedan realizar modificaciones para personalizar por los usuarios. Sin lugar a dudas este va a ser el modo donde mas tiempo vamos a pasar. Y donde tendremos las



Los rallyes estarán presentes en el juego. En ellos podremos ver detalles como el polvo y la suciedad tanto en los coches como en el ambiente.



habituales licencias y por supuesto muchas, muchísimas pruebas clasificadas por categorías de coches y que hará que Gran Turismo sea grande, muy grande. También contaremos con las licencias de la Nascar y World Rally Car (WRC), las cuales aportarán su estilo propio tanto de vehículos como de trazados, algo que viene a sumar, para hacer más completo si cabe el producto final.

Aparte de estos dos modos, también contará con el online, pero por lo que ha dicho Polyphony, no será todo lo bueno que ellos quieren, aunque sólo por ahora. Sí podremos competir contra otros amigos, contra otros usuarios a través de circuitos y también en diferentes categorías para poder disfrutar de victorias trabajadas, puesto que no hay que olvidar que Gran Turismo es un simulador.

Sin embargo, Polyphony Digital ya ha dicho que no habrá el anunciado sistema de transacciones en la versión que salga a la venta, aunque claro, es más que posible que esto lo veamos a través de algún tipo de parche. No en vano, la más directa competencia ya tiene esta funcionalidad.

Uno de los aspectos más criticados a lo largo de la saga, ha sido la falta de daños en los vehículos, lo cual siempre le ha restado parte de realismo al título, se ha hablado siempre de que no se implementaba porque las grandes marcas no querían ese efecto, ya que podía incidir negativamente en el aspecto y juicio de la robustez de sus coches por parte del gran público. En este nuevo título Polyphony Digital, está trabajando duramente para que, por primera vez, el juego cuente con daños en los vehículos que no solo afectarán a la estética de los mismos si no que dependiendo de la intensidad del

El sistema de iluminación estará cuidado al máximo, como podemos observar en la fotografía superior.

golpe recibido incluso pueda afectar a la funcionalidad de los mismos.

A parte de esto, los desarrolladores, también están trabajando en implementar de la manera más real posible la climatología, para que podamos correr en lluvia, nieve, nublado o soleado, así como de diferentes franjas horarias, todo para cambiar las características ambientales y así modificar nuestra estrategia al volante, aportándonos diferentes niveles de visibilidad, luminosidad, estabilidad o agarre de nuestro vehículo.

Gráficamente, no queda duda, después de entrever los videos y las diferentes imágenes de esta nueva entrega, seguirá la estela dejada a lo largo de la franquicia, y será por tanto uno de los apartados más espectaculares y donde se está poniendo mayor empeño. A resaltar el trabajo que se está realizando para conseguir entre otras cosas que los planos en los que la cámara en el juego está situada en el interior, nos muestre casi con toda fidelidad el interior del vehículo que manejamos, sin escatimar en detalles.

Dejando aparte la posición de la cámara dentro de la cabina, estamos hablando de un juego en el que los coches están representados miméticamente y totalmente en Full HD, al menos así lo promete Polyphony Digital. Los circuitos, los efectos de polvo e incluso los impactos están representados con tal mimetismo que no es aventurado decir que Gran Turismo 5 para PS3 puede ser realmente el mejor juego de conducción que se ha visto hasta ahora. Pero aún hay más, porque Polyphony Digital ha cuidado al máximo el sistema de iluminación, consiguiendo dar la sensación de un mayor realismo, si cabe.



Contaremos con una vista interior en la que el nivel de detalle del salpicadero de cada vehículo será lo más fiel posible a la realidad.



El conjunto visual del título, será uno de los aspectos más cuidados del juego. Llegando a ofrecer imágenes fotorrealistas.

Valoración:

Sin lugar a dudas, estamos ante una gran batalla para decidir quien es el Rey de la Conducción.

A esta saga le ha venido muy bien la competencia por parte de Forza para ofrecernos, por lo visto y conocido hasta ahora, un gran salto cualitativo, que esparamos que se vea plasmado en la versión final.

¿Quién se quedará la prestigiosa muletilla de "mejor simulador"?...........En unos meses saldremos de dudas.

TEXTO: JORGE SERRANO

Red Dead Redemption

John Marston o ¿Clint Belic?



Sin ninguna duda, Rockstar es la reina de los sandbox pero... ¿Será capaz de llevar el género hasta un escenario tan diferente a lo que ha hecho hasta ahora? A finales de abril lo podremos comprobar en nuestras consolas

Rockstar no es nueva en esto de ambientar juegos en el salvaje oeste americano, ya publicó en 2004 Red Dead Revolver para Playstation 2 y Xbox, esta primera parte del juego que nos ocupa fue, junto al Gun de Neversoft y Activision, el mejor título con esa temática de la generación pasada, pero no era lo que los jugadores esperaban de la compañía que les había dado la saga GTA. Rockstar no pudo llevar a cabo su idea inicial de hacer un juego de mundo abierto en el oeste porque cuando compraron los derechos del primer Red Dead a Capcom (2002), su desarrollo estaba ya tan avanzado que fue imposible desde un punto de vista económico rehacer el título y se decidió que tal y como estaba estructurado era imposible añadir el componente sandbox.

Ahora las circunstancias son diferentes, Rockstar San Diego ha tomado el proyecto desde el inicio, han creado un mundo y una historia que permita llevar todos los tópicos de las películas que tantas y tantas veces hemos visto los sábados por la tarde a un videojuego de tal forma que nos sintamos como el Clint Eastwood de Por un puñado de dólares o el Gary Cooper de Solo ante el peligro.

Estamos a principios del siglo XIX en un lugar indeterminado de California próxima a la frontera con México, tomamos el rol de John Marston, un antiguo delincuente que, traicionado por sus compañeros de tropelías en su último atraco, decide abandonar ese tipo de vida y emprender un nuevo camino alejado del crimen. Tres años después vive junto a su esposa y su pequeño hijo Jack en la granja que ha conseguido sacar adelante tras mucho es-





fuerzo, cuando recibe la visita de una asociación estatal de nombre The Bureau, que le piden ayuda en su lucha contra las bandas que amenazan la zona, bandas de las que forman parte los forajidos que traicionaron a nuestro personaje. Tentado por la llamada de la venganza pero feliz en su nueva vida, John decide conservar lo que tiene y se niega a participar pero la asociación secuestra a su familia obligándolo a tomar parte. Sí, a tomar parte porque nuestras serán las decisiones que determinen el futuro de John Marston y no solo en la línea argumental principal del juego; a lo largo de desarrollo del mismo encontraremos un gran número de personajes y situaciones en las que deberemos elegir si tomamos parte o dejamos pasar. Cada una de estas decisiones influirán en los niveles de Honor y Reputación, que afectarán en gran medida a nuestra interacción con el resto de los personajes de la aventura y en como deberemos afrontar algunas de las misiones.

Rockstar asegura haber mejorado significativamente la IA de todos los humanos que encontremos en el juego, dotados de personalidad y vida propios, no solo responderán a nuestras acciones sino al resto de situaciones que se den en los escenarios que conforman el juego. Y decimos humanos porque no solo deberemos interactuar con los hombres y mujeres que nos encontremos a lo largo de este Red Dead Redemption, vivimos en el salvaje oeste y encontraremos hasta cuarenta especies de animales diferentes.

Hasta cuarenta especies diferentes de animales compartiran la aventura con John Marxton, podremos interactuar con todos ellos.

Como no podía ser de otra forma, los caballos serán nuestro medio de locomoción principal, aunque no el único, y deberemos cazar otras especies para sobrevivir o vender sus pieles y resistir el ataque de algunos otros como lobos y osos.

El motor gráfico RAGE (Rockstar Advanced Game Engine), que tan buenos resultados dio en anteriores juegos de la compañía como GTA IV o Midnight Club: L.A., se creó pensando en Red Dead Redemption, destaca su capacidad para simular movimientos y acciones muy naturales, destacando las animaciones del trote y el galope de los caballos en los cuales se han invertido un buen montón de horas, Rockstar ha generado también un motor capaz de mostrar los enormes escenarios abiertos en los que desarrollará una buena parte de la acción, con la vida y detalle que sorprendió en la Liberty City de GTA IV. Otros aspectos fundamentales en este género que la desarrolladora no ha olvidado son las luces y la física de partículas (polvo, agua, ...) que, como se puede ver en las imágenes que acompañan al avance y en los videos publicados en la web de Games Tribune, se han cuidado especialmente



RED DEAD REDEMPTION

Resulta muy llamativo como Rockstar ha conseguido crear una climatología que afecta al entorno, como se mueven las crines de los caballos o las ramas de los árboles azotados por el viento o como se mojan todos los elementos del juego cuando llueve o incluso como se llenan de agua las pisadas de nuestro caballo. El "culpable" de todo ello es el motor de físicas Euphoria, muy realista en los aspectos citados anteriormente pero ligeramente exagerado en otros como las peleas cuerpo a cuerpo, en claro homenaje a las películas clásicas del género.

Los apartados técnicos no deben hacernos olvidar que Red Dead Redemption es un sandbox y como tal, aparte de la historia principal debe tener un buen número de hilos argumentales alrededor de la misma y misiones secundarias, un problema de este tipo de juegos es que se suelen hacer repetitivos e incluso aburridos porque la variedad de misiones principales es muy escasa y al final siempre terminamos haciendo lo mismo, el entorno en el que se desarrolla el título que nos ocupa y la imaginación de los guionistas de Rockstar San Diego prometen una cantidad y sobre todo variedad de misiones "no principales" que saciarán el apetito videojueguil de los más exigentes. La variedad de escenarios y la gran cantidad de situaciones tópicas de los western darán pie a misiones de todo tipo, desde la persecución a una diligencia a una pelea en la cantina, desde duelos al sol a misiones de caza.

Aunque en todo momento manejaremos a John Marston, a lo largo de la aventura otros personajes nos ayudarán a superar diferentes misiones en función de nuestros niveles de reputación y honor, las decisiones que tomemos influirán en el desarrollo del juego y lo harán de una forma que en la mayoría de los casos no sabremos como, hasta ver el resultado. No son por tanto las típicas decisiones blanco o negro y puede ocurrir que liberemos a un personaje aparentemente inocente y se termine convirtiendo en un enemigo más a eliminar, o que un malhechor al que ayudemos en un punto del juego posteriormente nos eche una mano en una situación crítica.

Rockstar parece haber escuchado las críticas de los jugadores acerca del modo de control en las fases de acción de juegos anteriores como GTA IV, se ha mejorado



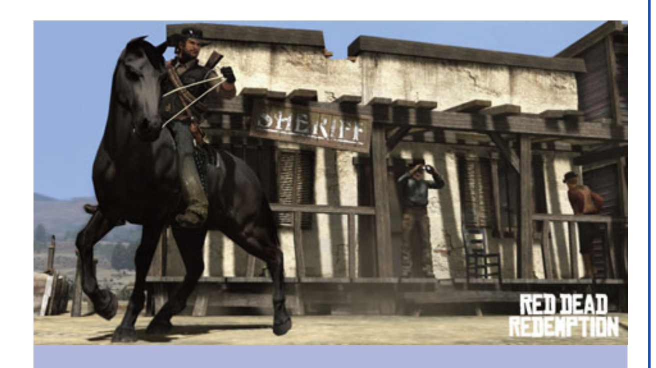
el sistema de coberturas y disparo e incluso se reubicará automáticamente la cámara, mientras nos vayamos desplazando tomará una cierta distancia respecto a nuestro personaje permitiendo un campo de visión mucho más amplio pero en el momento de entrar en acción se posicionará tras él del mismo modo que en los shooter tipo Gears of War, si está tan conseguido como se ha podido ver hasta ahora, mejorará significativamente la experiencia jugable de Red Dead Redemption respecto a otros juegos anteriores de Rockstar.

Un gran título de mundo abierto con fases y jugabilidad del mejor shooter y una historia al nivel de los clásicos del western parecen una mezcla que garantiza el éxito.

En el apartado jugable se ha incluido también la posibilidad de lucha cuerpo a cuerpo, con un buen número de acciones diferentes y golpes finales mediante, probablemente, quick time events.

Otra novedad será la técnica Dead Eye, pulsando un botón (R3) accederemos a un modo tintado en rojo donde el tiempo se ralentiza, permitiéndonos apuntar a distintos enemigos, una vez finalizado el tiempo John descargará su cargador contra los enemigos seleccionados. No podremos utilizar este modo hasta transcurrido un tiempo por lo que habrá que ser muy selectivo a la hora de utilizarlo.

Rockstar San Diego ha querido pensar todos los detalles y ante la certeza de grandes recorridos por parajes abiertos entre unas zonas y otras han dispuesto una especie de "jinete automático" que nos permita actuar o simplemente ver el paisaje mientras el juego nos lleva al destino seleccionado o acompañando a otro personaje no jugable.



Red Dead Redemption es un homenaje al western de Ennio Morricone, Clint Eastwood y Gary Cooper

Valoración:

Red Dead Redemption parece un juego indispensable para los aficionados al buen sandbox y para los seguidores del clásico "western", es la unión de dos géneros, uno videojueguil y otro de cine, que puede dar como resultado uno de los "sleeper" del año y ¿ porqué no? uno de los candidatos a GOTY 2010. La competencia es dura pero de Rockstar se puede esperar siempre lo mejor y si RDR tiene la calidad que parece tener y mejora, como parece, los aspectos jugables que suponían el principal "pero" de títulos como GTA IV, conseguirán una nueva muesca en su revolver.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

MAX PAYNE 3

Regresan los fantasmas del pasado

Max Payne vuelve a los videojuegos con una aventura que promete ser fiel al estilo de juego original, haciendo gala de una historia desgarradora, altas dosis de acción, violencia y humor negro.



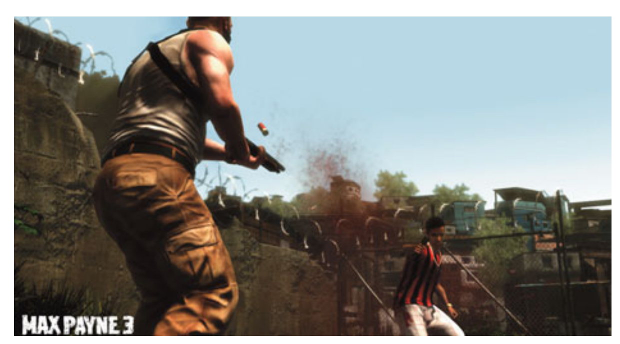
Muchos de vosotros guardareis un grato recuerdo del Max Payne original, lanzado en el año 2001 para PS2, Xbox, PC y GBA. El juego fue desarrollado por Remedy Entertainment para PC y portado por diferentes estudios de Rockstar a las consolas para la que terminó apareciendo. La historia de Max Payne hablaba de dolor, de asesinatos y de venganza. Todo ello contenido dentro de un apartado audiovisual puntero y un control preciso a la vez que innovador, siendo el tiempo bala su valuarte principal.

Han pasado nueve años desde que fue creado el primer juego y siete años desde que salió la última entrega, pero los jugadores no se han olvidado de Max y Rockstar ha decidido ampliar la aventura del carismático personaje.

Max Paine 3 está siendo desarrollado por Rockstar Vancouver y en su producción se está utilizando el motor gráfico RAGE. Este motor, que ya fue utilizado en GTA 4, podrá las bases del juego, el cual promete seguir fiel al estilo de anteriores Max Payne, alardeando de grandes dosis de acción, humor negro y multitud de deta-









El tiempo bala será uno de los principales baluartes del juego, Rockstar está estudiando nuevas variantes para mostrarlo aún mas espectacular

lles.

Max Payne mostrará una edad doce años mayor que en su última aparición en Mac Payne 2, acaba de pasar los peores años de su vida y tiene adicción a los calmantes y al alcohol. El juego nos narrará como Max decide dejar la ciudad, donde su vida se encuentra en un callejón sin salida, para viajar a Sao Paulo, donde trabajará de guardaespaldas. El ambiente de Brasil será muy diferente y los conflictos producidos por el narcotráfico serán buena parte de la trama principal del juego.

Pese a todos los cambios introducidos, Rockstar Vancouver ha asegurado que se mantendrán fieles al estilo de los juegos originales, manteniendo todos esos detalles característicos del juego y personaje que forjaron la franquicia Max Payne. De este modo, se espera que mantenga la estructura en forma de escenas, con narraciones al mas puro estilo comic entre escena y escena sirviendo de nexo entre capítulos.

Valoración:

Todavía faltan unos cuantos meses para que salga al mercado la nueva aventura de Max Payne. Por lo mostrado hasta el momento, podemos observar que su apartado gráfico rendirá a gran nivel, sin embargo los cambios introducidos serán muy grandes y habrá que esperar a su lanzamiento para comprobar si de Rockstar Vancouver ha sabido conservar toda la magia que en su día encumbro al bueno de Max.
Max Payne 3 saldrá a la venta para las plataformas Xbox 360, Playstation 3 y PC durante la segunda mitad de 2010.

TEXTO: ROBERTO GARCÍA

ModNation Racers

Videojuegos 2.0



De la mano de United Front Games llega ModNation Racers, un juego de carreras donde todo está en tus manos. Crea tu personaje, monta tu vehículo y prepara el trazado.

Little Big Planet revolucionó el género de las plataformas en el 2008 con un juego original, cuyo principal atractivo se encontraba en la posibilidad de crear tus propias pantallas y compartirlas con otros usuarios. La mente creativa del jugador lo convirtió en un juego de una vida casi infinita.

ModNation Racers viene a suponer para el género de las carreras lo que Little Big Planet supuso en su día para las plataformas 2D. Aunque más que un juego de carreras, podríamos llamarle juego de Karts. ModNation Racers es un título de estética desenfadada que no intenta para nada ser el juego de carreras definitivo. Dejando de banda el realismo, prima la diversión, especialmente en partidas a varios jugadores. Sí, podríamos hacer un símil a Mario Kart, pero ModNation Racers intenta ir mucho más allá.

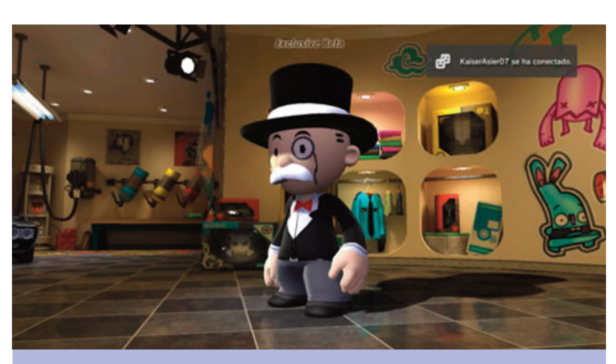
A finales del pasado mes de enero Sony puso a disposición de los usuarios de Playstation 3 la beta pública de ModNation Racers. Bajo la premisa de dar rienda suelta a la imaginación del usuario, el título nos permitirá crear todo: los personajes, los vehículos, y hasta los circuitos. Y pese a que el número de opciones en la beta era bastante limitado, la comunidad ha creado maravillas. No hay más que buscar imágenes por Google para encontrar a Luigi o Joker como personajes. Y todo creado por los usuarios.

El editor más interesante es sin duda el de circuitos. Cierto que en Little Big Planet el editor de escenarios era algo tedioso, pero en ModNation Racers esto se ha subsanado. Desde una interfaz amigable y muy visual podremos crear nuestro circuito y cambiar el entorno, además de

los niveles del suelo. En el momento en que nos cansemos, podremos dejar que el juego acabe y decore nuestro circuito. En pocos minutos podemos tener un circuito totalmente nuevo para correr con los amigos.

Pero como todo aquel que ha probado esta versión inacabada, hemos encontrado algunos problemas algo graves. Gráficamente hay bastantes cosas por pulir, y las ralentizaciones llegan a hacer ModNation Racers injugable en determinados momentos. Si esto es solventado de cara a la versión final del juego, puede que nos encontremos ante uno de los mejores juegos multijugador jamás creados.

ModNation Racers bebe Mario Kart, o Diddy Kong Racing, a nivel jugable



El editor de personajes nos permitirá hacer verdaderas virguerías. ¿Imagináis una carrera Kratos contra Sonic? Con ModNation Racers es posible.

Valoración:

Si todo sale como es de esperar, United Front Games pueden dejar a la altura del betún a Sega & Sonic AllStars Racing, Mario Kart y cualquier otro juego del género.

ModNation Racers es sin duda una apuesta fresca pero a su vez arriesgada que demuestra cuanto se puede llegar a mejorar un género. Como se dice en el mundo de las webs, nos encontramos ante un videojuego totalmente 2.0.

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

KH Birth by Sleep

No juegues con mi corazón...

Kingdom Hearts aterriza en PSP. Y lo hace a modo de precuela. Con la franquicia ya consagrada tras cuatro entregas, es hora de ir entrelazando los hechos ocurridos en cada uno de los capítulos que ya hemos visto en la serie.

Lejos quedan ya los temores que se cernían sobre una mezcla tan ecléctica como la que en su día nos propuso el genio Sakaguchi. Ver a Donald y Goofy compartiendo título con Cloud, Squall o Tidus, era algo difícil de concebir. Sin embargo, el tiempo ha sabido poner en el lugar que le corresponde a una franquicia que a día de hoy brilla con luz propia. Pise la plataforma que pise.

Se llevaron al límite tanto PS2 como GBA. Y recientemente mostraron al mundo la enorme capacidad que esconde DS en su interior a la hora de mover engines tridimensionales. Y visto lo visto, en PSP va a suceder exactamente lo mismo.

Birth by Sleep nace con el carácter de precuela. No en vano, los hechos que van a narrar esta entrega se sitúan 10 años antes de que Sora sea elegido portador de la Llave Espada. Por aquel entonces, varias Espadas intentaban mantener la paz en un Universo que caminaba inexorablemente hacia su propia extinción. En Birth by Sleep descubriremos los verdaderos motivos que movieron a Maléfica, los orígenes de Xehanort, así como la importancia de las 7 princesas.

El juego estará protagonizado por tres héroes: Terra, Aqua y Ven. Este último curioso primo hermano de Sora/Roxas. Cada uno de ellos con sus propias virtudes y defectos, que deberemos dominar y comprender para poder irnos abriendo paso a través de la aventura. Pero no jugaremos con ellos de manera simultánea. Cada protagonista recorrerá su propio camino, y aunque las circunstancias del juego acaben entrecruzándonos unos con otros, el final será distinto para cada uno

de ellos. Dicho en otras palabras, habrá tres historias disponibles, según el personaje que escojamos, por lo que para entender la obra en su totalidad será necesario acabarlo con cada uno de ellos. Esto supone una duración estimada de casi 50 horas.

Pero donde el juego quiere dar el do de pecho es en su apartado técnico. Esta vez se va a ver remozado el apartado jugable con un nuevo sistema de combate mucho más dinámico. A primera vista perderemos en componente estratégico, pero a cambio la pantalla se convertirá en un festival de combos y hechizos interminables

Su salida está prevista que se produzca a lo largo de este 2010.

El nuevo sistema de combate va a dotarlo de la jugabilidad más dinámica de la serie



De nuevo el apartado técnico va a ser una de las banderas del título. Su aspecto no difiere mucho del que ya vimos en PlayStation 2

Valoración:

Hemos tenido la suerte de poder probar de primera mano la versión japonesa del juego. Y desde ya os podemos aventurar que estamos ante uno de los juegos más grandes que van a verse en PSP este año. Con la dificultad que entraña el poder seguir el argumento en ese bendito idioma, es necesario centrarse en el apartado técnico del título.

Y éste, a todas luces, es sobresaliente. Si NDS nos sorprendía moviendo los escenarios de KH, PSP nos va a sorprender tanto en la fluidez como en los exquisitos modelados que van a lucir todos y cada uno de los elementos que vamos a ver en pantalla.

Si a esto añadimos una jugabilidad endiablada y su larguísima duración, tenemos sin duda uno de esos éxitos que tan buena falta le hacen al catálogo de PSP.

TEXTO: GONZALO MAULEÓN


GAMES TRIBU
TODOS LOS MESES


NE MAGAZINE
EN TU PANTALLA

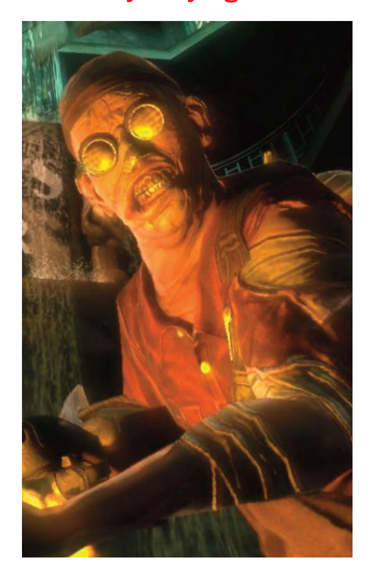


desarrolla: 2k games · **distribuidor:** take 2 · **género:** shooter · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 64,98 € · **edad:**+18

Bioshock 2: Sea of Dreams

De vuelta al fondo del mar.

Vuelve la segunda parte de este espectacular shooter en primera persona. Su antecesor se ganó los elogios de todos llegando a convertirse en uno de los mejores juegos. Ahora esta entrega regresa con mucha fuerza.



Bioshock 2 es sin duda alguna uno de los juegos más esperados de este año. La buena mezcla de géneros, ambientación e historia de se anterior entrega hicieron que esta estuviera en boca de todos.

Pues bien, ahora los chicos de 2K nos traen la precuela-secuela de este excelente FPS. Precuela, porque nos situará un año antes, y secuela porque, en esta entrega, también viviremos la historia diez años después de la misma.

La historia para un jugador nos situará diez años después de los hechos sufridos por Jack en la anterior entrega. Pero en esta ocasión no nos pondremos en la piel de Jack, sino que encarnaremos a Delta, el primer BigDaddy, cuidador de una Little Sister de nombre Eleanor, al cual se le daba por muerto, ya que Sophia Lamb hizo que se suicidara. Al despertarse, Delta se encuentra una Rapture muy diferente a la

En esta ocasión nos pondremos en la piel de Delta, el Big Daddy original. Con todo lo que esto conlleva.

que conocía, que llega a ser mucho más caótica y siniestra. En esta ocasión seremos uno más de los elementos que en Rapture habitan. Proteger a las Little Sisters será una de nuestras tareas, pues todos los que penséis sumergiros en esta terrorífica experiencia, debéis saber que los splicers acudirán, raudos y veloces, a luchar por el ADAM que nuestras pequeñas amigas se encargarán, con nuestra ayuda, de recolectar de los cadáveres que yacen sobre Rapture. A parte de esto, nuestro personaje tendrá otra misión más, labrar su venganza por lo que le hizo Sophia Lamb.

La jugabilidad será muy parecida a la anterior entrega, pero con algunas modificaciones. Para empezar, como Big Daddy tendremos un vínculo especial con las Little Sisters que nos encontremos, por eso cuando nos topemos con una de ellas inmediatamente se acercarán para captar nuestra atención. En ese momento tendremos dos posibilidades, o bien la ejecutamos y nos quedamos con su ADAM, o bien la adoptaremos para que nos acompañe. La decisión de salvar o no a las Little Sister modificará el juego de maneras más interesantes que en el primer juego. Llegando a tener más de un final.

Otra novedad, viene dada por los plásmidos, como la posibilidad de invocar a un "ser" que nos ofrecerá una importante ayuda para los momentos más duros del juego. Pero lo más interesante es que con los plásmidos lograremos recobrar la memoria de todo este tiempo que ha pasado, así que no sólo serán un arma más, sino que estarán involucrados en la propia historia. A parte de estos, también dispondremos de nuevas armas, como el característico taladro de los BigDaddies.

Éxito de ventas

La primera parte de este juego salió en exclusiva para Xbox 360 y PC en 2007, en aquella ocasión este título no fue presentado como un bombazo, pero poco a poco fue ganándose el aprecio de los jugadores gracias a su buen apartado técnico, ambientación, y cuidadosa mezcla de géneros.

Tal fué su éxito que llego a convertirse en un "Must Have". Sin lugar a dudas fué uno de los grandes "Tapados" del mundo de los videojuegos.

Pero aquí no acaba la cosa. Un año después, en 2008, sufrió una conversión para Playstation 3. Y aún habiendo pasado un año, volvió a ganarse críticas positivas y volvió a ser un éxito de ventas.

Y por lo visto, esta segunda entrega tiene todo lo necesario para volver a convertirse en uno de los mejores juegos dentro del género de los FPS.

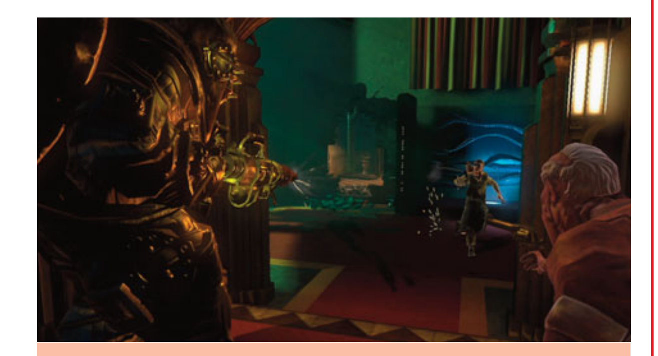


Gráficamente podemos decir que el juego presenta un acabado sobresaliente. Se ha realizado un gran trabajo potenciando el ya conoció motor Unreal Engine 3. El cual se muestra sorprendentemente ágil para mostrar los elementos que se ponen al servicio del espectáculo en pantalla, como puede ser la iluminación, tratamiento de partículas, gestión de fluidos, etc.

Los escenarios también tendrán un gran nivel de detalle, se mostrarán sólidos y proporcionados. En ellos podremos apreciar la violenta decadencia que ha vivido la ciudad en los últimos tiempos. El diseño de los personajes sigue siendo tan fabuloso como siempre, pues desde el modelo de los nuevos splicers, ahora mucho más deshumanizados, hasta los nuevos tipos de Big Sisters se nota un gran cuidado por el detalle de su aspecto y forma. Al igual que las anima-







El apartado visual es soberbio, los presonajes, escenarios y la física del juego, rayan a un alto nivel.

ciones, que se muestran muy realistas en todo momento.

La banda sonora funciona realmente bien, pues cumple a la perfección el trabajo de ambientar las secuencias de acción. Cuenta con una partitura orquestal de mucha calidad, a la que se suma las melodías de música comercial de mediados de Siglo que tanto carácter aportan al universo BioShock. El tema de los efectos de sonido, empezando por los terroríficos ruidos de los Big Daddies y las Big Sisters,

Una de las grandes sorpresas de es este título es la inclusión, en la historia general, del juego del modo multijugador.

que causarán pavor solo de oírlos. Otro punto a favor en este apartado es su notable doblaje al castellano, similar a la anterior entrega, lo que sin duda es un seguro.

El modo multijugador tiene lugar en el marco histórico de la Guerra Civil de Rapture. Aquí es donde entra la parte de la precuela. Aquí es donde los desarrolladores nos han sorprendido. Ya que en lugar de hacerlo como un extra a parte, como suele pasar en la mayoría de los FPS, han decidido incorporarlo en la propia historia global de la saga.

En esta, seremos un habitante más de la ciudad sumergida, teniendo nuestro propio apartamento. En la historia particular de este modo nos hemos apuntado a unas pruebas experimentales de la organización Sinclair Solutions .El objetivo es probar una serie de plásmidos y sus efectos en individuos que lucharán entre sí para determinar quien es el más fuerte. En cuanto a modos de juego encontraremos los clásicos Deathmatch o Team Deathmatch, aunque también habrá otros como Supervivencia o un más que misterioso Guerra Civil.

Conclusiones:

Bioshock 2 sigue una estela continuista respecto a su antecesor. Aún así se ha conseguido introducir innovaciones que harán que esta franquicia vuelva a estar en lo más alto en las listas de favoritos de los "jugones".

Alternativas:

Sin lugar a dudas la única alternativa que se nos viene a la cabeza, dado el tipo de FPS al que nos encontramos, es el primer Bioshock. También se puede incluir, aunque en 3ª persona, Prototype.

Positivo:

- El modo multijugador.
- Gran ambientación y apartado técnico

Negativo:

- Poca innovación respecto al anterior.

TEXTO: JORGE SERRANO

gráficos	92
sonido	92
jugabilidad	93
duración	90
total	**92**

Una segunda opinión:

El escenario fantástico, los elementos RPG, sus efectos visuales, las personalizaciones y nuevos modos multijugador, te mantendrán enganchado . En definitiva, vale la pena reservar un viaje de regreso a Rapture.

Gaming Age.

desarrolla: bioware · **distribuidor:** EA · **género:** bioware · **texto/voces:** castellano/inglés · **pvp:** 66,90 € · **edad:**+18

Mass Effect 2

El retorno del espectro

Vuelve uno de los primeros juegos que marcó el listón de calidad a superar en la consola de Microsoft y lo hace con intención de preparar el camino a la siguiente entrega solucionando algunos problemas por el camino.



Mass Effect fue la primera gran incursión de Bioware en consolas. Si, anteriormente ya hizo sus pinitos, pero por notas, repercusión mediática (no sólo del mundo de los videojuegos) y aclamación popular se convirtió en un clásico casi inmediato.

Ahora vuelve con la promesa de arreglar todo lo que no gustó de la primera entrega y con la vista puesta en cerrar la "trilogía" dejando por el camino una obra digna, pero que no llegará a ser tan recordada como la original.

Rompiendo con el pasado

El juego comienza fuerte. Sin querer romper la magia del momento, diremos que Bioware trata de provocar las primeras emociones en el jugador (que espera que venga del juego original) rompiendo bruscamente con su pasado. Una vez superado el shock inicial sin embargo, todo volverá a la normalidad con, eso si, nuevos personajes, nuevos enemigos y más politiqueo aderezado con

Si, en esta segunda parte hay también escenas "subidas" a poco que cultives ciertas amistades. Muestran menos, pero el resultado es el mismo.

muy leves pinceladas de rol, algo de acción y decisiones a tomar.

Un universo más detallado

Si algo tenía el primer Mass Effect era que levantó de entre la nada y mucha mitología espacial algo en el que el jugador, novel o veterano, se encontrara siempre a gusto. Ni abrumado ante un nuevo y desconocido universo ni hastiado de ver siempre los mismos clichés. En esta segunda entrega, una vez ya hemos conocido las principales razas que forman el universo de Mass Effect, Bioware ha podido profundizar un poco más en ellas, permitiéndonos profundizar un poco más en la cultura de cada una de ellas.

Es sin duda este elemento (el mundo creado, coherente las más de las veces) lo que se mantiene como uno de los elementos centrales del juego. Viajarás por diferentes mundos, conocerás más de las culturas que los pueblan y pocas veces llegarás a tener alguna duda sobre su coherencia en ese universo.

Luces y sombras

Gráficamente el juego ha mejorado sobre todo a nivel de personajes, donde destaca la expresión y sentimiento que llegan a transmitir incluso en razas alienígenas (con la trampa de que casi todos tus compañeros de formas parecidas a la humana). Ahora bien, la historia, por otro lado, esta vez es mucho más lineal y predecible. Sí, desde el primer momento en el que en la primera entrega ves a cierto personaje sabes lo que quieres hacer con él al final, pero desconoces cómo llegarás a ese final. Uno de los mayores problemas de esta segunda parte radica en la sensación de que todo pasa para llegar al final que se quiere. En otras palabras: Que se hace demasiado obvio a lo que te obligan para

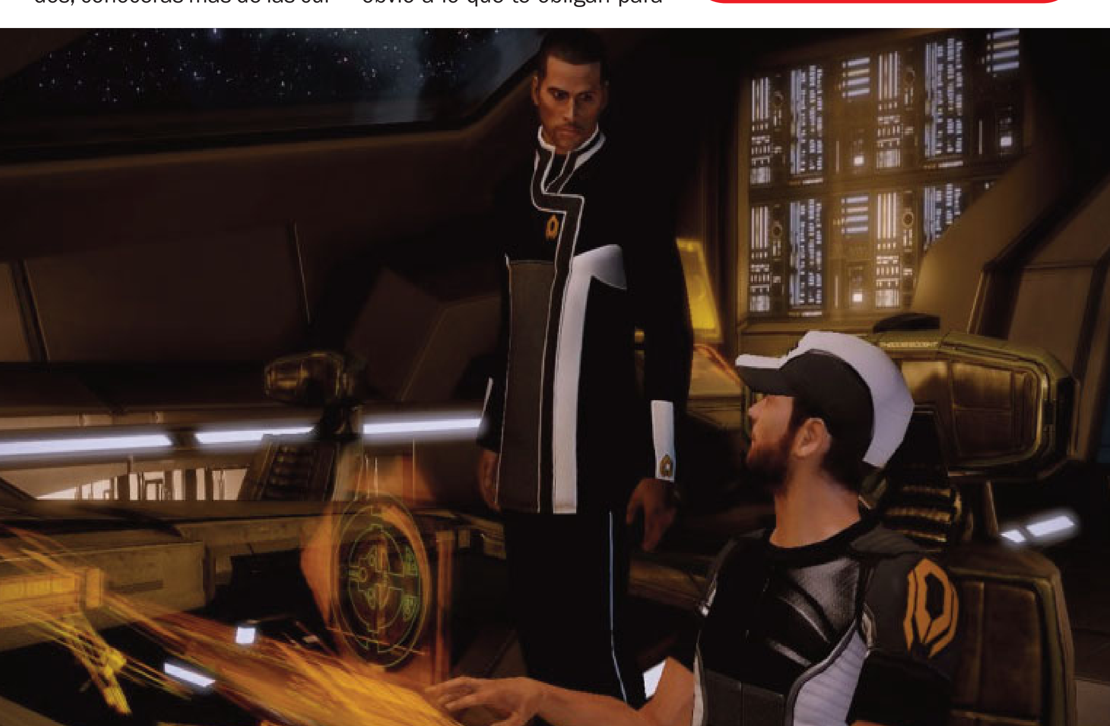
Personajes de nivel

Sin duda alguna los personajes que nos acompañarán son el gran aliciente de este juego.

No ya sólo por tener algunas de las misiones más interesantes del juego, sino que será nuestra relación con ellos lo que determine la forma en la que se desarrollan diversos eventos a lo largo de la historia y será también cuanto empaticemos con ellos lo que nos haga disfrutar tanto o más de algunas de las escenas más logradas del juego.

Por tanto no dudes en, una vez los vas reclutando, dar unos sanos paseos por la nave para ir a charlar con ellos, conocerlos algo más, saber cómo se encuentran (admirable también el nivel de realismo en las expresiones), qué esperan de la misión, su motivación para seguirte... Sin duda ellos tendrán formas de agradecértelo que irán mucho más allá que alguna escena de amorío o algún chiste fácil.

Son estos compañeros de viaje, sin duda, una de las experiencias más memorables de Mass Effect 2.



seguir en tu misión de salvar el universo de los malos.

Empezando por un más que cuestionable sistema de "mantener" el personaje que ya traías del primer juego (si en su día te pasaste el juego y tienes la partida guardada, puedes seguir con el mismo personaje y las decisiones que tomaste entonces...en teoría) a la obligación de tener que contar con ciertos compañeros para poder avanzar en la historia. Que sí, que por el camino tomas decisiones morales de mayor o menor calado, que luego puedes hacer y deshacer a tu gusto, en todo momento te sentirás siguiendo las baldosas amarillas.

Solucionando problemas

Al primer juego se le achacaron algunos problemas. En esta segunda parte Bioware se ha puesto las pilas y ha omitido todo lo que en su día no gustó y a cambio ha dado alternativas que







Durante el juego estarás bajo la atenta mirada de este "buen" hombre. Será tu responsabilidad en qué grado o cómo seguir sus "sugerencias".

por desgracia pueden ser tanto o más cuestionables.

Si jugaste a la primera parte recordaras al Mako y esas misiones de prospección tan monótonas. En esta segunda parte no hay Mako. Pero ahora bien, a cambio la prospección la haces "sobando" la superficie del planeta con un "escáner" a través del cual detectaremos donde hay alguno de los cuatro materiales que podremos extraer. Una vez localizado el punto, nos limitaremos a lanzar una sonda y ver cuanto hemos recolectado. Monótono, aburrido y que rompe mucho el hilo del juego siendo bastante necesario ya que requerirás esos recursos durante el juego y algunos son realmente escasos. También han cambiado las armas, que ahora usan cargadores en vez de recargarse automáticamente y que los personajes ahora al llegar al cuarto nivel de alguna de sus especialidades ya acceden a sub-especialidades que potencian ese poder.

La fases de acción no terminan de ser un verdadero reto y su llegada es previsible al encontrarnos siempre en los mismos entornos.

Más, pero no mejor

Hemos llegado ya al final del análisis y puede que te estés llevando una sensación errónea. Mass Effect 2 es un buen juego. Con unos personajes (unos más que otros) sobresalientes, una gran banda sonora y un universo lo suficientemente personal como para hacerlo atractivo a todo el mundo. Quizás el problema radique en que por llegar a todo ese mundo (y dejarse lo que promete ser lo realmente bueno para la siguiente entrega) nos encontramos con una segunda parte algo descafeinada que se ve supeditada en todo momento a ser un puente argumental y en la que lo más destacable son las interpretaciones tal logradas de los personajes.

Conclusiones:

Mass Effect 2 es un buen juego. No llega al nivel de su predecesor y ese será su mayor lastre hasta la siguiente entrega al menos ....

Alternativas:

Hacía mucho tiempo que no veíamos un título tan acertado en el género como el que hoy nos ocupa, y es que sabemos que en esta generación han sido algunos los "fraudes" gráficos, que seguro ...

Positivo:

- *Los personajes secundarios*
- *El universo se mantiene pese a todo*

Negativo:

- *Historia mal contada*
- *Enemigos poco explotados*

TEXTO: CRISTIAN RODRÍGUEZ

gráficos	80
sonido	80
jugabilidad	75
duración	80
total	85

Los libros:

Además de los juegos, el universo Mass Effect se expande por otros medios como por ejemplo los libros: Ascensión y Revelación. En breve se espera la tercera entrega: Retribution.

Los comics:

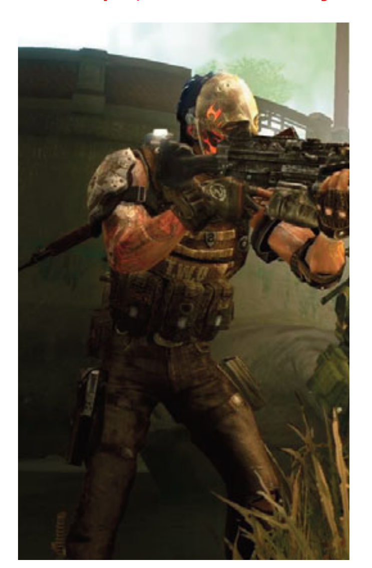
Son ya dos las entregas que llevan los comics que vienen bajo el manto de Dark Horse Comics... Los mismos que en su día también sacaron los comics de Aliens vs Predator, por ejemplo.

desarrolla: ea montreal · **distribuidor:** ea · **género:** shooter · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 69,98 € · **edad:**+18

Army of Two: The 40th Day

Dos son mejor que uno.

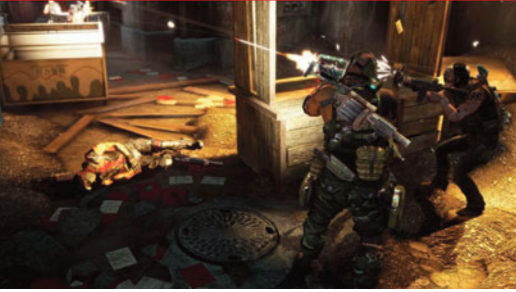
La vuelta de estos dos mercenarios va a hacer que Shangai sea una ciudad "non grata" para los terroristas. Y es que Salem y Ríos, saben perfectamente que, mientras estén juntos, nada ni nadie les puede parar.



Elliot Salem y Tyson Ríos vuelven casi dos años después de su primera aparición. En esta ocasión tendrán que neutralizar un ataque terrorista sobre la ciudad de Shangai. Y como su "empresa" esta formada por ellos, en lo que a despliegue bélico se refiere, tendrán que hacer valer su mejor arma, la coordinación entre ambos.

La historia comienza con la llegada de nuestros protagonistas a la ya mencionada ciudad por cuestiones de trabajo. Una vez allí el infierno se desata. Una catástrofe de proporciones épicas y de causas poco atribuibles a la naturaleza azota la ciudad convirtiéndola en una auténtica Zona Cero, y dejando a nuestros dos héroes en mitad de este territorio demencial. Nuestros protagonistas tendrán que ir abriéndose paso en este infierno de escombros, para ir descubriendo por qué los terro-

La segunda parte de esta franquicia, pulirá varios defectos de su antecesor, como puede ser el hilo argumental del mismo, teniendo más profundidad.

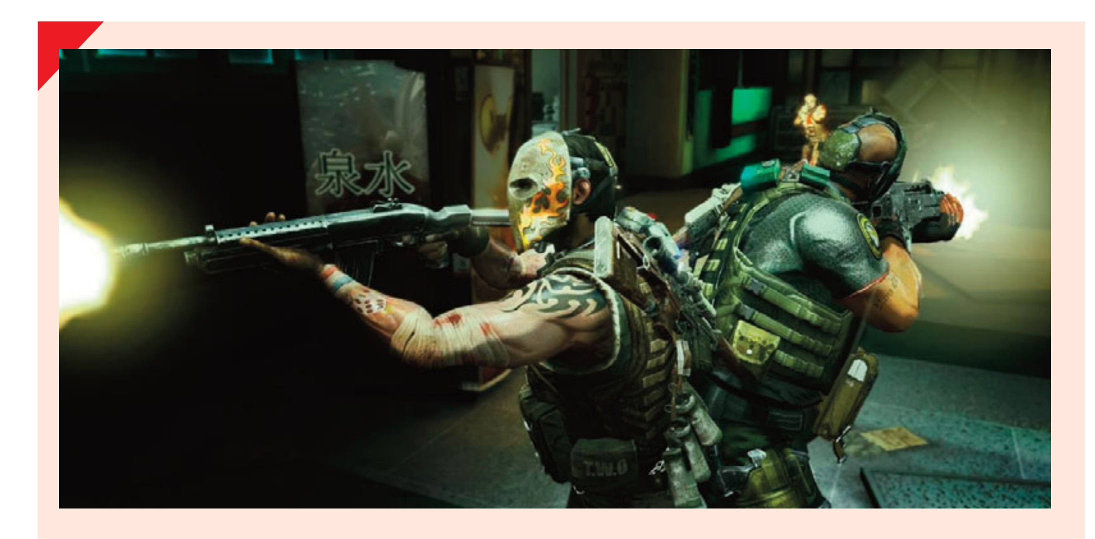
ristas han decidido destruir Shangai. Todo esto desarrollado por un hilo argumental que bien podría utilizarse para una película de acción al más puro estilo hollywood, lo que es de agradecer en un género en el que se suele caer en la rutina de matar por matar.

Gráficamente el juego a mejorado bastante respecto a su antecesor, los chicos de EA, han puesto mucho cuidado para recrear con una gran fidelidad todos y cada uno de los rincones de Shangai, lo cual se puede apreciar desde la intro del juego. La ciudad se muestra muy sólida y detallada casi en su totalidad, exceptuando algunos lugares que dejan que desear. Así como algunas de las físicas en lo que a destrucción de objetos se refiere y el tiempo de carga de los elementos de los escenarios. Aún así todo el conjunto cumple de manera notable.

El modelado de los dos protagonistas vuelve a ser el punto fuerte de la nueva entrega, y es que Ríos y Salem continúan siendo el foco de atención del título tanto en términos de diseño artístico como de ejecución técnica. Buenas animaciones y muy buen acabado de texturas y ropas para ellos.

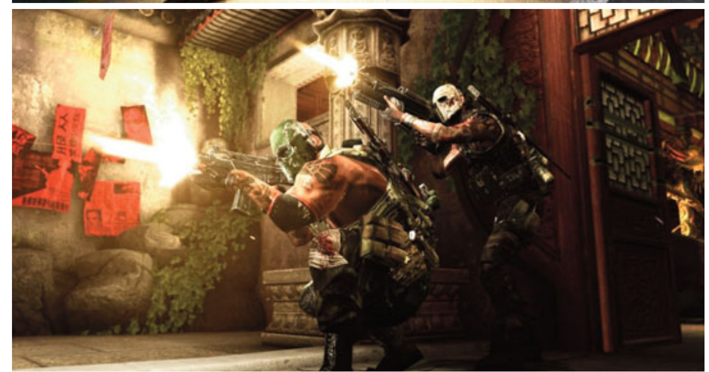
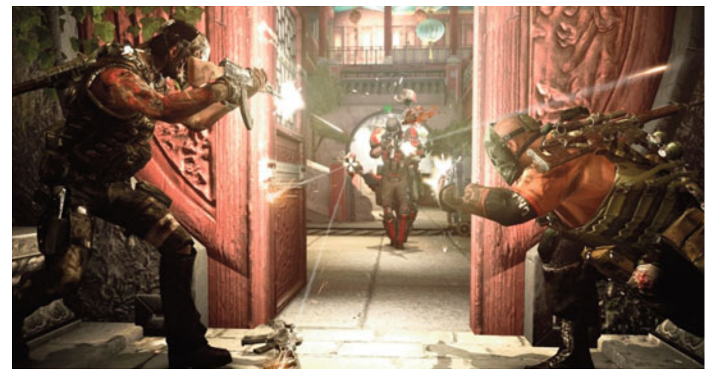
Las únicas grandes pegas que se le pueden poner en este apartado son los dientes de sierra y sobre todo la cámara, la cual puede llegar a entorpecer el desarrollo de la acción.

La jugabilidad ira encaminada, como en su anterior entrega, en la cooperación. Dicha colaboración la podremos realizar de forma cooperativa con otro jugador, ya sea mediante el servicio online o en una pantalla dividida en la misma consola o dándoles ordenes simples a nuestro com-



La colaboración con nuestro compañero será vital para poder salir airoso de todas las situaciones a la que nos enfrentaremos. En ocasiones, incluso tendremos que depender de él para poder recuperarnos de los daños.



pañero (CPU) si queremos jugar de forma individual. Pero tendremos que tener en cuenta que sin ese apoyo entre los protagonistas será imposible avanzar en el juego y llevar a un buen término cada una de las situaciones que se nos irán presentando. Esta colaboración se multiplicará con respecto a su antecesor, pues no sólo servirá para poder llegar a lugares que de otra forma serían inalcanzables, sino que en la mayoría de las situaciones de combate, tendremos que medir con lupa cual va a ser el papel de cada uno de los mercenarios en dichas escenas. Como pasaba en el primer título, en la parte de arriba se nos mostrará con un indicador el nivel de atención que cada uno de los personajes tendrá en el enemigo, y eso deberá de ser aprovechado por los jugadores para crear emboscadas, que de otra forma y sin prestar atención a esos detalles tendrían todos los visos de terminar en fracaso. Todo esto también será importante a la hora de que nos hieran, ya que nuestro compañero será el encargado de curarnos, lo que nos llevará a tener una total dependencia y cooperación con nuestro compañero para poder sacar provecho de este apartado.

Otro aspecto importante en este juego es la toma de decisiones, lo que conllevará a que nuestra moralidad sea positiva o negativa según las acciones que llevemos a cabo. Cuando estas sean importantes, se nos mostrará una serie de secuencias en las que se mostrarán las consecuencias que nos traerán en un futuro. A parte de este tipo de decisiones importantes, de las que no vamos a comentar nada para que las podáis disfrutar, existen otras de ámbito secundario que

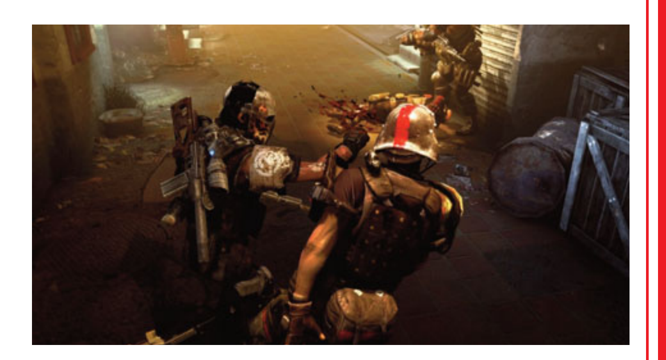


también influirán en dicha moralidad, como puede ser ir al asalto sin importarnos los civiles u optar por el sigilo y la protección de los mismos. Gracias a este sistema, se alargará la duración del juego, haciendo que podamos rejugarlo, para saber que pasaría si hubiéramos elegido de manera distinta. Aún así el juego se queda algo corto, ya que sólo dispone de seis niveles, en el modo campaña.

Gracias a la toma de decisiones, el juego ganará algo en duración. Aún así da la sensación de que se queda algo corto.

Por otra parte, el multijugador en su faceta competitiva vuelve a ser un añadido útil para pasar unas horas, pero sin un peso específico suficientemente importante como para competir con la campaña y su cooperativo. Estos modos serán Versus y Extracción. El primero cuenta con las modalidades mas habituales de este género como el de captura de bandera, y el segundo será la creación de grupos de cuatro que se enfrentarán a una gran cantidad de enemigos.

Para finalizar cabe destacar el excelente trabajo de doblaje el realizado por Electronic Arts con Army of Two: The 4th Day, gracias al cual la experiencia gana en estilo cinematográfico. Las frases son duras, muy apropiadas para este estilo de juego. Además contaremos con las mismas voces que en la primera entrega.



Conclusiones:

Sin lugar a dudas los fans de los shooters cooperativos están de enhorabuena. Los chicos de EA Montreal han conseguido sacar un título notable, que suple las carencias y mejora lo bueno de su anterior entrega.

Alternativas:

En este género hay grandes juegos como pueden ser Gears of War o Kill Zone 2, pero sin duda el que de momento se lleva la palma es CoD: Modern Warfare 2.

Positivo:

- Su modo cooperativo.
- Las decisiones morales.

Negativo:

- La cámara puede darnos problemas.
- El modo historia se queda algo corto.

TEXTO: JORGE SERRANO

gráficos	88
sonido	80
jugabilidad	85
duración	79
total	**83**

Una segunda opinión:

Army of Two es un shooter con varias cualidades. Tiene una serie de defectos, pero la sólida y bien pensada acción, lo compensa.

Gonzalo Mauleón

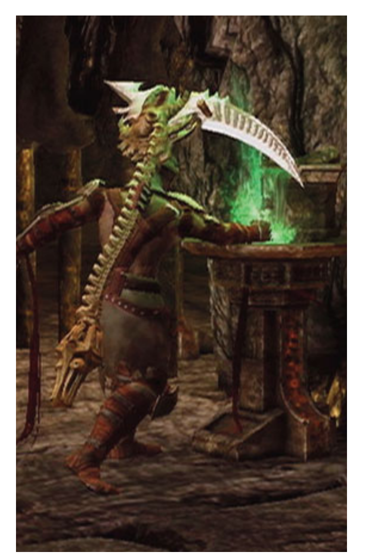


desarrolla: Visceral Games · **distribuidor:** Electronic Arts · **género:** Acción · **voces:** castellano · **pvp:** 69,90 € · **edad:**+18

Dante’s Inferno

La divina comedia hecha videojuego

Llega el esperado título de Visceral Games basado en la Divina Comedia. Con el sello del estudio, no podemos esperar más que un juego repleto de acción y gore. Pero, ¿consigue plantar cara a Bayonetta?



Tras un excelente Debut con Dead Space, uno de los mejores Survival horror de esta generación, Visceral Games (estudio interno de Electronic Arts) nos trae Dante’s Inferno.

Con este nuevo título, Visceral Games ha querido ofrecer su particular punto de vista de la obra del poeta italiano Dante Alighieri, la Divina Comedia. Concretamente, su primera parte: El infierno. El poema narra el descenso de Dante al infierno, quien tendrá que redimirse de todos sus pecados cometidos durante las cruzadas. Acompañado del alma de Virgilio, autor del libro clásico la Eneida (autor a quien Dante Alighieri admiraba), tendrá que descender hasta el centro de un infierno formado por 9 círculos, que representan los distintos castigos a los que son sometidos los condenados. Nuestro objetivo final, salvar el alma de nuestra amada, condenada al infierno a causa de nuestra infidelidad.

Dante’s Inferno está inspirado en la primera parte del poema de Dante Alighieri “La Divina Comedia” que narra el descenso del poeta al infierno.

Era complicado plasmar todo esto en un videojuego, pero el resultado es sensacional. Nos encontramos ante un juego sólo apto para adultos, con alto contenido religioso, sexual, y como no, de violencia. Cada uno de los círculos del infierno tiene su propia ambientación asociada al pecado o motivo de muerte de los condenados, aunque siempre encontraremos un panorama bastante desolador. Los enemigos que encontraremos también están basados en cada una de las áreas.

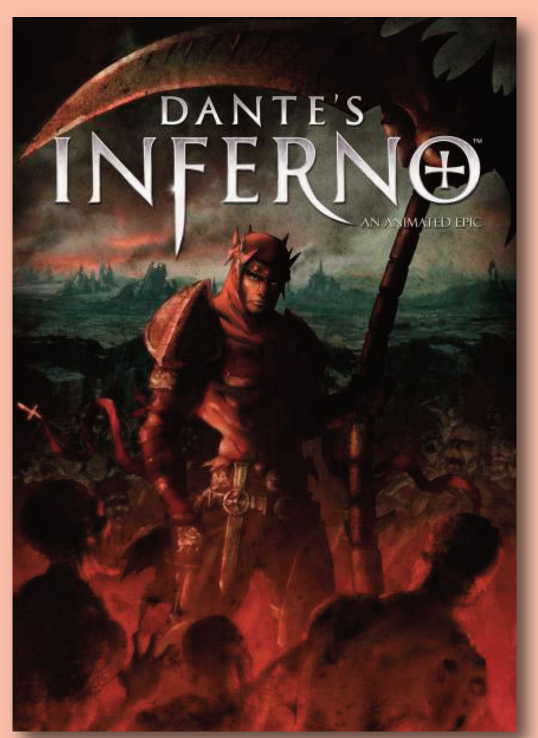
Cambiando de género, en Visceral Games esta vez han apostado por un juego de acción al estilo hack & slash que combina a su vez toques plataformeros y puzles. El sistema de combate es sencillo, demasiado sencillo quizás. Los combates se limitan a machacar botones sin importar demasiado el orden, el número de combos distintos es demasiado bajo. Apenas tenemos la posibilidad de realizar combinaciones de ataque fuerte y débil. De tanto en tanto iremos encontrando almas de personajes históricos, quienes podremos condenar o absolver de sus pecados. Dependiendo de nuestras acciones podremos mejorar unas u otras habilidades de Dante y consiguiendo nuevos movimientos, aunque ni con estos consigue la profundidad jugable de los más grandes del género.

El principal defecto de Dante's Inferno es la casi ausencia en la variedad de combos. Apenas existe la opción de ataque fuerte y débil.

Técnicamente, Dante's Inferno tampoco es la panacea. Cierto es que en general el resultado es bueno, pero también encontraremos elementos que llaman demasiado la atención hacia mal. Los grandes y detallados

Nos encontramos ante un juego sólo para adultos, con alto contenido religioso, sexual, y como no, de violencia.



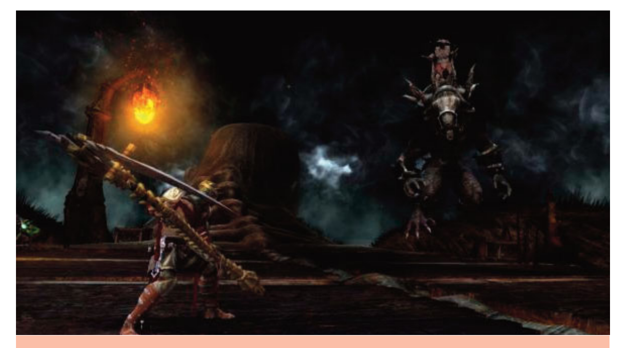


Película de animación

Igual que el anterior título de Visceral Games (Dead Space), Dante's Inferno también cuenta con su propia película de animación. Basado en la misma obra que el videojuego, el film se divide en 6 capítulos dirigidos por seis grandes equipos de producción de la escena de la animación Japonesa. Algunos de ellos, Ghost in the Shell, Blood o, Samurai Champloo.

Desde el punto de vista de cada uno, se nos narrará una parte de la historia de Dante's Inferno, haciendo especial hincapié en cada uno de los nueve círculos del infierno.





Como en todo hack & slash que se precie, en Dante's Inferno no faltan enemigos gigantescos a abatir

escenarios contrastan con unos efectos de fuego y lava inexplicablemente simple, los enormes enemigos contrastan con los simples cuerpos de las almas en pena. En cuanto al apartado sonoro, si que no tenemos ninguna queja. Dante's Inferno está doblado totalmente al castellano y con un doblaje de calidad.

Pero la principal traba con la que se encuentra Dante's Inferno es la proximidad temporal con el lanzamiento de Bayonetta, un juego del mismo género pero de una calidad excepcional.

Recogiendo cuentas, Dante's Inferno es menos de lo que esperábamos, pero para nada es un mal juego. La gran ambientación y el contenido totalmente adulto pesan más que sus principales defectos. Durante las aproximadamente 8 horas que dura el título, lo pasaremos en grande. En ningún momento se hace monótono. Si te gusta el género, lo disfrutarás de principio a fin.

La principal traba con la que se encuentra Dante's Inferno es la proximidad con el lanzamiento de Bayonetta.



Conclusiones:

A pesar de sus fallos, Dante's Inferno es un juego recomendable, especialmente para los amantes del género. Un juego que no se anda con chiquitas en cuanto a contenido adulto.

Alternativas:

Creo que a estas alturas no es necesario hablar de Bayonetta, uno de los mejores juegos de esta generación. Otras buenas opciones son Devil May Cry 4 y Ninja Gaiden 2.

Positivo:

- *Su ambientación*
- *Contenido totalmente adulto*
- *El doblaje al español*

Negativo:

- *Poca profundidad en combates*
- *Técnicamente con altibajos*

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	80
sonido	85
jugabilidad	80
duración	70
total	**80**

Una segunda opinión:

Dante's Inferno sorprende cuanto menos. Sin llegar a ser un imprescindible, divierte mientras dura. Esperemos que en futuras entregas sepan corregir sus errores.

Gonzalo Mauleón de Izco



desarrolla: square-enix · **distribuidor:** koch media · **género:** jrpgr · **texto/voces:** cast/inglés · **pvp:** 49,90 € · **edad:**+12

Final Fantasy CC: Bearers

Un Final, que no es un Final

Rehecho de arriba a abajo, y tras un desarrollo tormentoso, llega por fin a Wii Bearers. El último capítulo de la saga Crystal Chronicles aterriza en la máquina de Nintendo con un rompe y rasga de luces y sombras.



Para degustar en profundidad lo que Bearers nos ofrece, debemos eliminar cualquier idea preconcebida que tengamos. No es un sucesor de los anteriores Crystal Chronicles, no en cuanto a lo que puede considerarse en los baremos normales como sucesor; y ni mucho menos es un Final Fantasy al uso. Y aún iríamos más allá al asegurar que no es un juego de rol.

Los hechos nos sitúan 100 años después de los acontecimientos narrados en la saga. En ellos, Layle, un protector de la nave Alexis, y portador del cristal, va a ver como su vida cambia de un día para otro. No tardará mucho en verse envuelto en la enésima cruzada en pos de preservar el bien del Universo. Una historia que ya nos ha sido contada en casi todos los JRPGs que se han venido lanzando desde que el tiempo es tiempo. Pero que aquí, como elemento diferenciador, va a contar con un tono

Layle es el protagonista absoluto de la aventura. Sus poderes telequinéticos relevan a las luchas de espadas de antaño. ***Que la fuerza te acompañe.***

mucho más desenfadado que el habitual trágico-depresivo con el que nos tienen acostumbrados los guionistas de este género.

Y es que hay que entender que Bearers ha sido concebido como un producto fresco y ligero. Un título que pretende atraer las miradas de todo aquél que ha huido del género como de la quema. Un "Play for All" que se ve reflejado en todos y cada uno de los aspectos que componen el juego. Y el argumento no iba a quedarse al margen. Pero esa apuesta cumple su cometido a medias.

Objetivamente volvemos a encontrarnos ante uno de los juegos más brutos en cuanto a diseño y engine. Havok se muestra como el motor perfecto para desarrollar una aventura de este calibre. No sólo vamos a poder comprobar el excelente trabajo de modelado en los personajes y ciudades, sino que además se observa un cuidado aspecto en entornos a campo abierto y luces. Además, la IA se ha cuidado de tal manera que siempre nos vamos a tener la sensación de encontrarnos en una ciudad real. Que vive, camina y respira por sus propios medios, y donde nosotros sólo somos un elemento más dentro del microcosmos que lo rige.

Pero si bien la cara brilla con luz propia, la cruz también lo hace en el sentido negativo. Y ésta viene representada en el aspecto jugable. Siguiendo la tónica de la saga CC, no vamos a encontrarnos turnos. Los combates se producen en tiempo real, en un campo de batalla donde las espadas han dado paso a los poderes telequinéticos. Layle es capaz de mover objetos gracias a su poder, al más puro estilo Jedi. Pero esta forma de combate se muestra muy poco pro-

Toshiyuki Itahana

Es el nombre del responsable del proyecto. Y uno de los valores más preciados que tiene Square-Enix en sus filas. Tras su primera toma de contacto como jefe de diseño en Final Fantasy IX, de su mente nació todo el universo y razas que rigen la franquicia Crystal Chronicles.

Tras sus inicios en GameCube, y posteriormente con su salto a DS, la franquicia se ha forjado como el estilete de Square en las plataformas de Nintendo. Toda vez que la línea principal de la compañía decidió abandonar la casa de Kyoto tras el lanzamiento de Final Fantasy VI, y el consabido salto a PSX con el séptimo capítulo de la saga.

Pero su currículum tiene dos nombres que brillan con luz propia. Son los dos capítulos que componen la saga Final Fantasy Fables. El primero, Chocobo Tales, destinado a DS, se ha convertido por derecho propio en un juego de culto y uno de los mejores valorados por el público de la portátil de Nintendo.



funda, y con pocas variables. Apenas contaremos con cuatro ataques básicos con el que podremos acabar el juego de principio a fin.
Este hecho tiene como virtud el convertirse desde un primer momento en algo accesible a todo el mundo. Pero la contra acaba ganando, ya que esa ausencia de profundidad acaba pesando más de la cuenta. A lo que hay que añadir una dificultad muy poco exigente. El mayor reto que vamos a encontrar en el fragor de la batalla es conseguir que el WiiMote responda en condiciones a nuestras órdenes.

Resumiéndolo mucho (o no tanto), el concepto se reduce a caminar, esperar que una gran puerta interdimensional haga acto de presencia y vomite enemigos. Una vez entrado en el modo batalla, ubicar algún objeto con el que poder usar nuestro poder telequinético para dañar la







No faltarán los personajes típicos de la franquicia. Los chocobos y moguris harán acto de presencia a lo largo de todo nuestro periplo por el mundo.

vitalidad de nuestro rival. Una vez hecho esto, es hora de batir el WiiMote con el fin de poder cerrar la puerta. Demasiado simple y totalmente carente de sentido estratégico. Pero es un efecto buscado desde el principio.

Simpleza que se traslada también al hecho de levelear. No vamos a poder hacerlo, ya que no hay niveles. Nuestros atributos crecerán en contadas ocasiones, y rara vez lo harán lejos de las necesidades de la línea argumental.

Tampoco le hace un gran favor el hecho de no contar con un minimapa en condiciones sobre el que movernos. Se antoja complicado en ciertos momentos saber orientarse, y esto se transforma en algo vital a la hora de poder afrontar la segunda mitad del juego, donde los encargos a entre distintos lugares van a ser una constante.

Para intentar hacer más llevadero el recorrido, Bearers nos ofrece un concepto de juego nuevo y que se aleja totalmente de lo conocido hasta ahora. Su plato fuerte lo conforman los diversos minijuegos que van entrelazándose para hilvanar lo que debería ser el arco argumental del título.

Estos minijuegos acaban aportando el reto y frescura que no vamos a poder encontrar en los combates. Y en ellos debemos poner en práctica nuestra habilidad, puntería, pericia o coordinación, según sea el reto que se nos presente.

Y simple vuelve a ser la BSO del juego. Cómica y graciosa al principio, se torna repetitiva conforme las horas comienzan amontonarse. Y donde el nivel de doblaje al inglés cumple, aunque sin excesivos alardes.

Bearers no es un mal juego. Pero hay que desligarlo completamente del universo "Final" para poder saborear mejor lo que propone. Tiene virtudes, y las que tiene, son muy buenas. Pero presenta también demasiados oscuros, que sin tornarse negros, se muestran demasiado grises y deslucen el acabado final.

Conclusiones:

Un buen juego de no rol. Al menos no Jrpg. Sobresaliente en el apartado gráfico, pero simplificado en exceso para los amantes del género. Tiene tantas mezclas, que algunas funcionan, y otras no acaban de encajar del todo.

Alternativas:

No tiene rival directo. Es un Jrpg que basa toda su fuerza en minijuegos y humor. Una carencia de profundidad que lo aleja de los amantes de la saga y lo acerca al público general.

Positivo:

- Apartado gráfico sobrecogedor
- IA muy trabajada, sobre todo en ciudad

Negativo:

- Simplificado al máximo
- El minimapa. O su ausencia.

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	90
sonido	70
jugabilidad	70
duración	80
total	**73**

Una segunda opinión:

Una forma diferente, y en cierto modo divertida, de adentrarse en el mundo de los Jrpg, teniendo muy claro que no es un Jrpg,. Barears ofrece un concepto de juego simple, directo y exento de toda la carga trágica que suele acompañar a los argumentos de estas caracterísitcas. Es otra forma de entender el rol, y una manera de adentrarse en la franquicia Final Fantasy como nunca antes lo habíamos hecho.

Jose Luis Parreño



desarrolla: capcom · **distribuidor:** koch media · **género:** survival · **texto/voces:** castellano/inglés · **pvp:** 29,95 € · **edad:**+16

Resident Evil Zero - Archives

Los zombies de Resident Evil vuelven a Wii

La que posiblemente sea la mejor saga de terror de la historia de los videojuegos vuelve a Wii, no es un juego nuevo, no es una versión del Resident Evil 5 de PS3, Xbox360 y PC, es un port 1:1 del RE: Zero de Gamecube

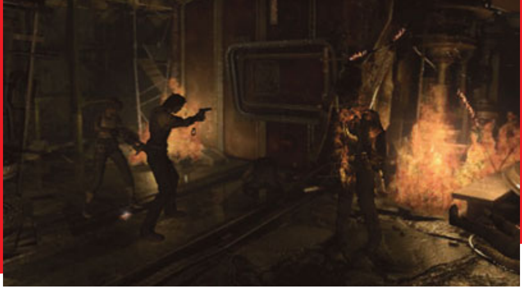


Hay quien piensa que un buen vino embotellado y almacenado en una bodega mejora con los años, esto no es así, el vino toma el sabor y el cuerpo mientras está en la barrica y una vez en botella a lo máximo que podemos aspirar, tomando las precauciones necesarias, es que se mantenga y no se pique, nunca mejorará sus propiedades. Algo parecido ocurre con este Resident Evil Zero: Archives, Capcom ha abierto una botella de un muy buen vino que tenía guardada desde hace ocho años, y se ha encontrado que no solo no ha mejorado con el tiempo sino que ha perdido buena parte de las cualidades que hicieron de él uno de los buenos caldos de 2002.

Capcom anunció inicialmente Resident Evil Zero para Nintendo 64, su lanzamiento se retrasó y al final se puso a la venta para Gamecube en noviembre de 2002. La historia del juego es un antecedente al Resident Evil original.

La historia se desarrolla un día antes de los sucesos de Racoon City, que dieron origen a una de las mejores sagas de videojuegos.





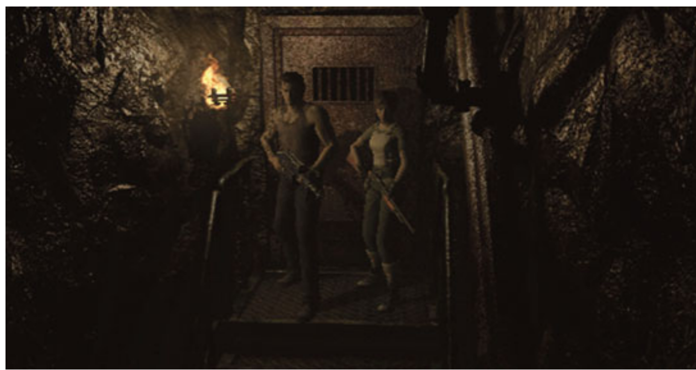
El 23 de julio de 1998, el Equipo Bravo (Bravo Team) de S.T.A.R.S. es enviado a investigar una serie de oscuros asesinatos en la región de las Montañas Arklay. De camino al escenario en medio de una tormenta, el helicóptero en que se desplazan sufre una avería como consecuencia de la caída de un rayo que avería el sistema eléctrico del mismo y les obliga a realizar un aterrizaje forzoso en el bosque. No hay bajas pero el equipo pronto descubre un todo terreno volcado de la Policía Militar, junto con los cadáveres mutilados de dos marines pertenecientes a la misma. El equipo Bravo se divide y el médico de campo del equipo, la novata Rebecca Chambers, tropieza con un tren sospechosamente detenido en medio del bosque, el Ecliptic Express. Al explorarlo descubre que ha sido infestado por zombies que quieren matarla. Huyendo de las extrañas criaturas, se encuentra con el hombre que la Policía Militar escoltaba a su ejecución : el ex-teniente de los Marines Billy Coen y juntos iniciarán una aventura por su supervivencia que les llevará por distintos centros de Umbrella.

Zero es un survival horror clásico, el objetivo no será tanto eliminar a los zombies como sobrevivir y el desarrollo de la aventura va más en esa dirección. Resident Evil Zero fue un muy buen juego en el momento de su lanzamiento pero han pasado casi ocho años y los que nos ofrece Capcom es exactamente lo mismo que entonces. Los juegos han evolucionado en este tiempo pero Resident Evil Zero : Archives no lo ha hecho y por ello ha quedado muy antiguo y obsoleto. Si Wii no tuviese retrocompatibilidad con Gamecube o el juego fuese



En los aspectos técnicos, este remake de Resident Evil Zero solo cumple. Ocho años son muchos para un sector que día a día innova y mejora sus productos, y hubiese sido conveniente un buen lavado de cara para este relanzamiento.









difícil de encontrar tendría justificación el lanzamiento de este RE: Zero pero como no es el caso, parece mejor opción hacerse con el juego original, lo cual es posible en algunas tiendas o en el mercado de segunda mano, más barato y no nos quedará la sensación de que no están vendiendo gato por liebre.

A nivel gráfico solo cumple, a pesar del paso del tiempo la mezcla de escenarios prerrenderizados con cámara fija y personajes 3D aún se muestra sólida y los modelados tanto de los personajes jugables como de los enemigos no desentonan de la mayoría de los juegos lanzados en Wii en los últimos meses. Eso sí, se echan en falta una mayor variedad de animaciones, así como una mayor calidad en las mismas ya que son excesivamente robóticas y forzadas.

Como suele ser habitual en la saga, el juego viene con todas las voces en inglés con un buen nivel de doblaje y subtítulos en castellano, los efectos sonoros conseguirán asustarnos pero pecan de escasa variedad y la banda sonora es muy buena, aunque en demasiadas ocasiones comete el fallo (típico de las películas malas de terror) de ponernos en alerta de la existencia de un peligro al cambiar de tema con demasiada antelación, eliminando totalmente el factor sorpresa.

La historia de Resident Evil Zero era ya en el original lo mejor del juego y sin duda sigue siéndolo, un desarrollo muy acertado y dos personajes con objetivos muy diferentes pero que tienen que colaborar si quieren sobrevivir conforman un guión lleno de giros y con un ritmo muy bien llevado, un ejemplo para algunas de las últimas superproducciones que olvidan estos “detalles”.

Si en los aspectos técnicos las mejoras hubiesen sido recomendables para adaptar el juego a los nuevos tiempos, a nivel jugable se hacían casi imprescindibles, pero tampoco aquí Capcom ha considerado necesario introducirlas. El juego mantiene el modo de control del título original pero llevados al wiimote y el nunchuk, se

El sistema de control original, tosco y poco preciso, será nuestro principal enemigo a lo largo del desarrollo del juego.

trata de un sistema totalmente en desuso en el que las direcciones del analógico no señalan direcciones sino que representan acciones, hacia arriba implica andar hacia delante, hacia abajo retrocedemos y derecha e izquierda giran a nuestro personaje. Si ya se hace incomodo para los desplazamientos, mucho más lo es para combatir a los zombies, ya que solo podremos disparar en la dirección en la cual estemos mirando. Se trata de un modo de control tosco, lento y poco preciso, que en muchos casos será nuestro principal enemigo, más aún teniendo en cuenta la TA (Torpeza Artificial, que no Inteligencia Artificial) de la que hacen gala la mayor parte de los zombies que pueblan el juego. No solo vendrán directamente y en línea recta a por nosotros, en el caso de que haya algún objeto que les impida el paso son incapaces de sortearlo y quedarán en muchas ocasiones enganchados a él mientras nuestro personaje gira lentamente para poder apuntar y disparar. El inventario es otros de los aspectos jugables que se debería haber revisado, no permite el intercambio de objetos por lo que si lo tenemos lleno, antes de poder coger un nuevo objeto deberemos acceder al mismo y desechar alguno de los que previamente tuviésemos.



Conclusiones:

Parece una buena idea reeditar los mejores juegos de generaciones pasadas para las nuevas máquinas, pero siempre y cuando se les dé un lavado de cara que justifique la compra del juego nuevo y no la del antiguo.

Alternativas:

Aún es posible encontrar en algunas tiendas el RE: Zero de Gamecube. En el catálogo de Wii el survival de referencia es sin duda Cursed Mountain.

Positivo:

- Una muy buena historia para un survival horror de corte clásico
- Un precio de lanzamiento reducido

Negativo:

- Ninguna novedad respecto al de GC
- Sistema de control tosco y poco preciso

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	56
sonido	68
jugabilidad	44
duración	72
total	**54**

Una segunda opinión:

Un survival horror clásico que se debería haber renovado de cara a este relanzamiento en Wii, aún así sigue siendo un buen juego.

Ismael Ordás Carro



desarrolla: SCEE Cambridge · **distribuidor:** sony · **género:** plataformas · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 39,95 € · **edad:**+7

Little Big Planet

¡Juega crea y comparte... estés donde estés!

Hace un par de años Sony nos presentó Little Big Planet como algo único y extremadamente divertido. No les faltaba razón. El juego fascinó a grandes y pequeños y ahora, años después, nos llega la versión portátil, para PSP.

Ideas. ¿Qué pasa con las ideas una vez que nuestra mente las dota de existencia? Fluyen como un globo atrapado en la brisa de verano. Trepan por el cordón cerebrumbilical, ese conducto invisible que une el cerebro con el cielo de las imágenes. Allí se juntan, crecen, se entrelazan, fructifican... y forman otro mundo.

En ese otro mundo empezará nuestra aventura. Ahí es donde, después de un breve tutorial de introducción, tomaremos por primera vez en PSP el control de nuestro sack. Los sackboys (o sacks) son los habitantes de Little Big Planet, ese mundo al que van todas las ideas. Uno de los atractivos de este juego es la personalización de nuestro personaje, puesto que podremos vestirlo y decorarlo a nuestro antojo a partir de prendas, trajes y objetos que iremos obteniendo a medida que avancemos en nuestra aventura. Empezaremos con un vestuario eficaz, aunque escaso, y en cada uno de los niveles iremos encontrando nuevas prendas y objetos con las que vestir o equipar a nuestro particular protagonista.

Nuestro objetivo en Little Big Planet será el de recorrer los mundos en busca de los grandes sabios (o pensadores). Tendremos alrededor de 30 niveles para completar y explorar que, sin duda, nos harán pasar grandes momentos de diversión. Algunos de estos niveles estarán inspirados en ciudades conocidas, pero con un toque único, muy simpático y divertido (veremos una Australia llena de canguros, ranas y

Todo lo que podamos imaginar está en Little Big Planet, y si no es así no tienes de que preocuparte, podrás construirlo tú mismo.



cocodrilos, la ciudad de Japón invadida por dinosaurios y una Persia llena de alfombras voladoras, entre otros lugares). Además, en cada nivel encontraremos burbujas que podremos explotar para conseguir puntos. Una vez superemos la fase y, en relación a los puntos, nos obsequiarán con objetos según lo bien que lo hayamos hecho.

Técnicamente el motor de físicas del juego es extraordinario, la gravedad, con todo lo que conlleva ha sido implementada de forma fantástica y lo notaremos nada más empezar a jugar. Los desarrolladores aseguran que han conseguido mantener las físicas igual que en la versión de PS3, por lo que el juego utilizará plenamente el hardware de la consola.

Por si todo esto fuera poco, gracias a Playstation Network, podremos crear nuestros propios niveles y compartirlos en la red, para que todos puedan jugarlos. De la misma forma, también podremos descargarnos niveles creados por otros usuarios y jugarlos desde donde queramos. Eso sí, el modo cooperativo ha desaparecido en esta versión para PSP, así que no será posible explorar los mundos con un amigo, como hacíamos en PS3. Pero aún así, jugar a LittleBig Planet es una experiencia única, que nadie debería dejar pasar.

Durante la aventura nos encontraremos con criaturas que nos harán la vida imposible. Deberemos utilizar el ingenio para plantarles cara.

Conclusiones:

La genialidad del Little Big Planet original se mantiene en esta versión, así que tenemos horas de diversión aseguradas.

Alternativas:

Realmente LBP es un juego único en su especie, no encontraremos otro plataformas parecido en ningun sistema, pero si os gusta el género deberías probar New Super Mario Bros.

Positivo:

- Sistema de físicas impresionante
- Genialidad gráfica
- Videos en español

Negativo:

- No posee modo cooperativo
- El modo historia puede ser algo corto

TEXTO: Marc Alcaina G.

gráficos	80
sonido	70
jugabilidad	90
duración	85
total	**85**

Una segunda opinión:

Pese a no conservar uno de sus modos primordiales (el multijugador), el juego mantiene la frescura de la saga y sigue siendo muy adictivo y divertido.

Jose Luis Parreño

desarrolla: Square-Enix · **distribuidor:** Koch Media · **género:** j-rpg · **texto:** castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:**+12

Star Ocean: The Last Hope

Llega la versión “International” a PS3

Tras el lanzamiento en Junio del año pasado para Xbox 360, los usuarios de Playstation 3 pueden disfrutar ahora de una versión ligeramente mejorada. Pero las pequeñas mejoras suponen un gran cambio.



Star Ocean: The Last Hope, también conocido como Star Ocean 4, fue lanzado para Xbox 360 el pasado mes de Junio. Como una de las grandes exclusivas de la consola blanca de Microsoft llegó a occidente una versión más agria que dulce según los amantes de los J-RPG. Pese a no ser un mal juego en absoluto, uno de los peores doblajes jamás vistos en la historia de los videojuegos lacraban una buena historia narrada como si de preescolares se tratara. La pregunta de los jugadores fue la misma: ¿tanto costaba mantener el doblaje original? Esto hubiera bastado para muchos. Tras el anuncio de la versión para PS3 era obligada una de las famosas ediciones “International” en el mundo del RPG, facilitando el acceso a las pistas de idioma originales del juego.

Ocho meses después los usuarios de PS3 pueden disfrutar de la aclamada a la vez que criticada cuarta entrega de Star Ocean. En el año 2087, los habitantes de la tierra se ven obligados a iniciar viajes estelares en busca de un nuevo planeta para habitar. La razón, bastante típica: tras una tercera guerra mundial donde el uso de armas nucleares ha sido desmesurado, la tierra se ha convertido en un lugar inhabi-



table. La humanidad ha descubierto un nuevo planeta bastante similar a la tierra, Aeos. Y de aquí el nombre del juego: La última esperanza (the last hope). El argumento del juego nos llevará a través de una trama donde acabaremos como siempre intentando impedir el fin de todo. Bastante cansina las primeras horas, pero mejorando a medida que avanzamos hasta llegar a un gran final.

Otro punto importante en un j-rpg es el sistema de combate. En The Last Hope, tri-Ace ha desarrollado un curioso a la vez que divertido sistema que combina bastante bien la estrategia y la acción en tiempo real. Manejaremos uno de los cuatro personajes en la arena de combate, y podremos realizar tanto ataques simples, ataques especiales, quiebras,... Un sistema realmente divertido, especialmente en las batallas finales.

Técnicamente también es un juego que cumple. Cabe destacar los personajes, que con el doblaje original parece que hasta tengan personalidad más allá de un buen apartado artístico. Las magias y ataques especiales están a la orden del día dándole espectacularidad al título.

Dentro de la nave se desarrollarán la mayor parte de las relaciones sociales. Podemos saltar el tiempo de viaje pero perdemos grandes conversas

Conclusiones:

Parece mentira como el simple hecho de doblar de forma incorrecta un juego puede convertir un buen RPG en un juego del montón. Esta vez, los usuarios de PS3 están de enhorabuena.

Alternativas:

Star Ocean es de las pocas opciones en cuanto a j-rpg se refiere para Playstation 3. En unos días Final Fantasy XIII llegará a las tiendas.

Positivo:

- *El sistema de combate*
- *Los personajes*
- *El doblaje en japonés*

Negativo:

- *Algo pesado las primeras horas*
- *La típica historia*

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	80
sonido	85
jugabilidad	80
duración	80
total	**80**

Una segunda opinión:

SO4 International logra alzarse como una opción seria dentro del género en PS3 gracias a sus extras, como el doblaje en japonés. Los que gusten de tópicos anime-jrpg's con un sistema de combate activo "viciante", disfrutarán de una sugerente historia para salvar el universo a lo largo de 50h de juego.

SamuelSnake (podcast UltimONivel)



desarrolla: deep silver · **distribuidor:** koch · **género:** survival horror · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 29,90 € · **edad:**+18

Cursed Mountain

Escalando el miedo

Un survival diferente. Pocos juegos han buscado localizaciones tan fuera de lo normal como esta aventura en el Himalaya. Chomolonzo, el pico sagrado, es ahora un lugar maldito donde el extraño, eres tú.



Tras su paso por Wii, donde sorprendió a propios y extraños con una apuesta, que sin innovar en los cánones tradicionales del género, presentaba un título de esos que es necesario jugar con la luz encendida. Ahora nos llega una versión en PC con muy pocas novedades.

Básicamente nos encontramos en una conversión 1:1 del juego original. El juego nos presenta a Eric Simmons, un intrépido montañero que en la década de los 80 decide seguir el rastro de su hermano desaparecido. Este último, causante de una profanación a un lugar sagrado que acabó por condenar a toda la región.

De esta manera se presenta un survival que desde su punto de partida se ve claramente inspirado en las grandes sagas del género. Hay que preparase para sustos, situaciones comprometidas y combates. Muchos combates. Gracias a Dios, y aunque nuestro arsenal es bastante limitado en cuanto a objetos, no es así en cuanto a su poder destructor ni en posibilidades. Es sorprendente lo que puede dar de sí un simple piolet.

Puede que el hilo argumental no innove en exceso, ni tampoco lo haga su puesta en escena, pero su ubicación y su más que

cuidada ambientación merecen al menos ser tenidas en cuenta. Y gran parte de esta faceta radica en el excelente trabajo de doblaje que acompaña al proyecto. Sorprende y muy gratamente en este aspecto el empeño de localizar completamente a nuestro idioma con un acabado realmente notable.

Lamentablemente a este aspecto no le acompaña de la misma manera el apartado gráfico. No estamos ante un CryEngine, eso es obvio. Los orígenes de Cursed Mountain fueron bastante humildes a nivel gráfico, incluso para Wii. Y obviamente al PC le resulta sumamente sencillo manejar la carga poligonal que el juego presenta, facilitado precisamente por sus modelados diáfanos. Al menos esta versión presenta un texturizado bastante más trabajado que lo que pudimos ver en Wii. Eso sí, olvidaos de trabajos de luces y sombras, porque el juego entra por derecho propio (y tal como se puede ver en las capturas) en el podio de los juegos más oscuros jamás concebidos. Preparaos para descubrir el amplio abanico de tonalidades que presenta el negro absoluto.

La otra gran cuestión era saber como se iba a adaptar el peculiar control de Wii al juego, dado que la primera versión hacia buen uso de las bondades del WiiMote. No se han roto la cabeza en este aspecto, ya que la transición ha sido más natural de lo esperado. Controlaremos a Eric con el teclado y usaremos el mouse para atacar. De esta manera también podremos usarlo para resolver los diversos puzzles que el juego nos presenta.





Conclusiones:

Una oferta diferente, en el que su gran atractivo es lo que ofrece por lo poco que cuesta. No va a ser un GOTY, pero ya sólo por el notable trabajo de localización, merece una oportunidad.

Alternativas:

Está muy influenciado tanto por Resident Evil como por Silent Hill. Coge aspectos de ambos y los une bajo un marco incomparable como el Himalaya. Cualquier título de las dos franquicias es una alternativa a Cursed Mountain.

Positivo:

- Muy buen trabajo de doblaje
- El precio para lo que ofrece

Negativo:

- Muy oscuro, por no decir negro
- El acabado gráfico es muy mejorable

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	60
sonido	85
jugabilidad	75
duración	75
total	**70**

Una segunda opinión:

Un survival diferente y al que se ha respetado en casi todos los aspectos de su original en Wii. Esto tiene sus puntos buenos y malos. Entre lo bueno es que la jugabilidad se mantiene casi intacta. Y por contra, el PC ofrece muchas mas posibilidades que Wii a nivel gráfico, y no se han explotado como debieran.

Jose Luis Parreño



desarrolla: zipper interactive · **distribuidor:** sony · **género:** shooter · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,98 € · **edad:**+16

MAG: Massive Action Game

Acción y estrategia masiva.

La nueva apuesta online propuesta por los chicos de Zipper Interactive, nos da la oportunidad de jugar hasta 256 jugadores simultáneamente. Toda una proeza para los servidores de Sony.

El juego nos sitúa en el año 2025. Parece que los grandes conflictos bélicos han terminado y la ansiada "Paz Mundial" se ha conseguido. Al menos esto es lo que se quiere dar a conocer, porque todavía existen contiendas clandestinas llevadas a cabo por tres milicias de carácter privado, para ser contratadas al mejor postor. Estas compañías son: S.V.E.R. , Raven y Valor. Cada una de ellas con unos orígenes muy distintos y unas facultades y aptitudes muy dispares en el campo de batalla, aunque todas ellas con un claro objetivo: ser la mayor fuerza militarizada existente en el globo terrestre.

Para entrar en combate, empezaremos creando nuestro personaje mediante un completo editor, después nos tocará saltar hasta el frenesí de la guerra y luchar con nuestro batallón para ir ascendiendo hasta llegar a controlar nuestro propio pelotón. Para ascender por el escalafón militar deberemos ganar experiencia en el campo de batalla e ir solicitando nuestros ascensos una vez hayamos adquirido cierto nivel de experiencia. La consecución de esto estará basado en ajustarnos a la estrategia que hay a que seguir, puesto que habrá que coordinarse para llevar a buen fin nuestra misión. La multitud de opciones, el importante papel de las órdenes, o contar con unos objetivos tácticos complejos le convierten en un producto más cercano a la simulación. Tal es esto, que si decidimos ir por libre y no seguir las

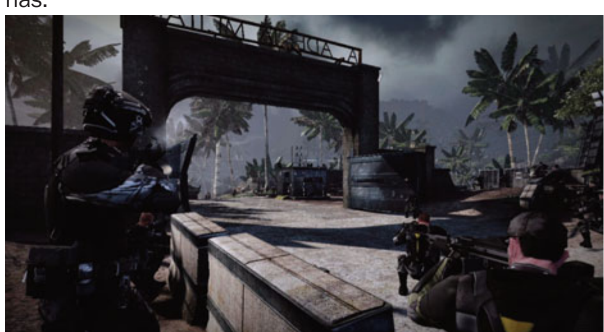
La calidad de la conexión y el soporte de los servidores han sido las secciones que más se han cuidado. El juego va realmente fluido.



órdenes, se nos penalizará por medio de nivel de experiencia.

Los mapeados en los que se desenvuelven las batallas son extraordinariamente extensos con buenos detalles y un acabado más que correcto, así como los personajes que también estarán proporcionados y bien animados. Pero se nota que este no es el aspecto en el que más dedicación han puesto, ya que se ha querido poner especial hincapié en la estabilidad del juego online. Aquí es donde Zipper ha conseguido una de las mejores conexiones que se han visto en la consola de Sony. Llegando a eliminar casi definitivamente cualquier aparición de lag, incluso en las partidas más multitudinarias.

Para terminar, MAG ofrece cuatro modos de juego de complejidad ascendente. El primero de ellos es Supresión, para 64 jugadores y que viene a ser el típico deathmatch con dos equipos de 32 tratando de causar el máximo número de bajas posible. El siguiente, Sabotaje, ofrece partidas también para 64 jugadores en las que durante un tiempo determinado se debe capturar o defender dos objetivos. En Adquisición 128 jugadores deben capturar o defender vehículos, y Dominación es la joya de la corona, enfrentando a 256 personas por el control de un territorio. Con ocho objetivos que se van desbloqueando de forma progresiva a medida que se van cumpliendo los anteriores.



El apartado visual no es su punto fuerte, pero hay que destacar la gran extensión de los mapas. Y es que albergar a 256 jugadores requiere espacio.

Conclusiones:

Nunca antes se había visto la opción de poder jugar tantos usuarios a la vez en una consola.

MAG es un título en el que podremos vivir el desarrollo de los combates bélicos actuales, donde la estrategia es la base del triunfo. Si te gustó Counter Strike, este no te va a defraudar.

Alternativas:

Una alternativa sería CoD: Modern Warfare 2. El cual es superior en el apartado visual, pero no nos dá la experiencia online que nos proporciona MAG

Positivo:

- *La gran calidad de la conexión.*
- *Excelente simulación de combate real*

Negativo:

- *Su apartado gráfico.*
- *Carencia de modo offline*

TEXTO: JORGE SERRANO

gráficos	70
sonido	85
jugabilidad	85
duración	90
total	**79**

Una segunda opinión:

En MAG, es posible unirse a la batalla con un total de 256 jugadores. Los gráficos no son fantásticos, pero el modo de juego, su simulación y el sonido son muy buenos. MAG te podrá entretener un montón de horas, sobre todo si te gusta la acción táctica y el trabajo en equipo.

Ismael Ordás Carro



desarrolla: arika · **distribuidor:** nintendo · **género:** simulador · **texto/voces:** castellano/- · **pvp:** 39,90 € · **edad:**+7

Endless Ocean 2

Aventuras bajo el mar... Bajo el mar...

Endless Ocean 2 nos ofrece la posibilidad de visitar los idílicos parajes que esconde la naturaleza en el fondo del mar. Un juego que ofrece una apuesta diferente y no apto para todos. Pero hermoso de principio a fin.



Tres años después del original, Nintendo nos trae la segunda parte del juego desarrollado por Arika. Un juego que coge las virtudes de su antecesor y al que se le han añadido unos cuantos extras. Sin embargo, la esencia sigue siendo la misma.

Endless Ocean 2 no es un juego al uso. Su propia naturaleza lo acerca más al género del simulador. Pero al que se le han añadido unas trazas argumentales que lo convierten en un híbrido de aventura.

En esta segunda entrega, el pilón argumental lo encarna “El canto de los dragones”, una vieja leyenda que ha trascendido a lo largo de los siglos a las orillas del Atolón de Gatama, nuestro primer emplazamiento. Allí, trabajando junto a Océane, nieta de nuestro jefe Jean-Eric Rouvier, nos adentraremos en los siempre sorprendentes fondos marinos.

A pesar de este mínimo hilo argumental, el juego está conce-

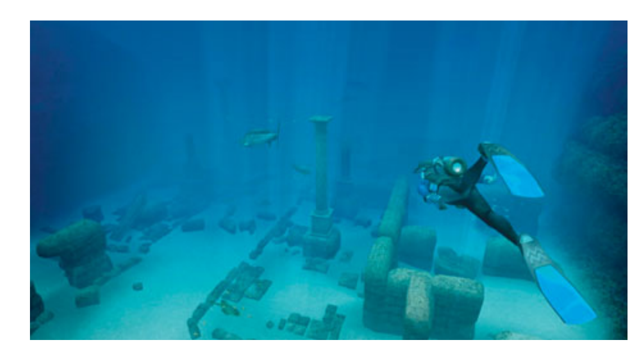
La fauna y flora de cada una de las localizaciones que recorreremos en nuestro peregrinaje submarino están recreadas de una manera soberbia

bido enteramente para el disfrute visual y la relajación. Su ritmo pausado y las grandes bondades técnicas en forma de animación que el título presenta, lo convierten precisamente en un disfrute visual. Pero como en la vida real, adentrarse en lo desconocido es sinónimo de riesgo, debemos estar atentos a los peligros que acechan a nuestro alrededor. Si nos confiamos demasiado, podemos ser el desayuno de un tiburón tigre. Hay que conocer el entorno y valernos de él.

Es en este sentido donde EO2 muestra todo su potencial. Las localizaciones que visitaremos (Mar Egeo, Amazonas, Pacífico, Polo Sur, Polo Norte...), están recreadas en fauna y flora de una manera francamente soberbia. Y buena parte de culpa de ello tienen las creíbles animaciones de las que hacen gala nuestros cohabitantes marinos, así como el exquisito trato que el juego ha hecho de la luz. Podremos hacer submarinismo a distintas horas del día. Y éste hecho variará las condiciones que nos encontremos según sea la hora en la que nos adentremos en el mar

Si bien bajo el mar el juego resulta espectacular, no lo es tanto en la superficie, donde el mimo en la recreación de los distintos escenarios es evidente que no ha sido el mismo.

Tampoco juega a su favor la jugabilidad. Ésta es idéntica a la del juego original. Y aquél ya presentaba cierto comportamiento errático en los controles. Comportamiento que de nuevo ha sido heredado en esta entrega, y que no hubiera estado de más haber pulido.





Conclusiones:

Un simulador atípico, pero enormemente bello en su factura. Sin embargo acaba lastrado por la confusa jugabilidad y los escenarios superiores, mucho menos trabajados que los submarinos.

Alternativas:

En Wii, su alternativa es la primera parte. Sin embargo esta segunda se muestra como un juego mucho más amplio y variado, y que a su vez, ofrece más posibilidades que su predecesor. En PS2 encontramos Everblue.

Positivo:

- *Un mundo perfectamente recreado*
- *El excelente trato de la luz*

Negativo:

- *Jugabilidad confusa y errática*
- *Los escenarios superiores*

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	80
sonido	75
jugabilidad	70
duración	70
total	**73**

Una segunda opinión:

Un buen juego para los amantes del submarinismo. Corrige algunos defectos del anterior, pero a su vez, acaba heredando otros y lastrando su experiencia. Es perfectamente recomendable para todos aquellos que busquen una alternativa a los clásicos mata-mata. Pero hay que darle una oportunidad para disfrutarlo a fondo. Un juego chill-out.

Jose Luis Parreño

desarrolla: ubisoft · **distribuidor:** ubisoft · **género:** acción/aventura · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 3,90 € · **edad:**+18

ACII: La hoguera de las Vanidades

Florencia, febrero de 1497

La hoguera de las Vanidades conforma el segundo contenido descargable de la aventura de Ezio Auditore. En él, viviremos desde nuestro propio punto de vista las revueltas que padeció la capital toscana en febrero de 1497.



La hoguera de las Vanidades vuelve a presentarnos un hecho histórico real, bajo la perspectiva de Ezio Auditore. Un gran trabajo de documentación y recreación histórica, que sin embargo jamás va a poder escapar de la controversia que rodea el lanzamiento de este contenido.

Tras perder el Fruto del Edén, pasará casi una década hasta que encontremos al poseedor de tan preciado artilugio. Savonarola, monje dominico, ha sumido la próspera y prolífica ciudad de Florencia en un caos como nunca antes había conocido. Es por ello que ese trágico mes de finales del S. XV volveremos a la ciudad que nos vio nacer.

Este contenido, de mayor duración que la batalla de Forli, tiene como principal aliciente el que transcurre por una zona completamente nueva: el distrito sur de Florencia. Y a pesar de intentar engarzar la historia del juego original, no presenta ninguna no-

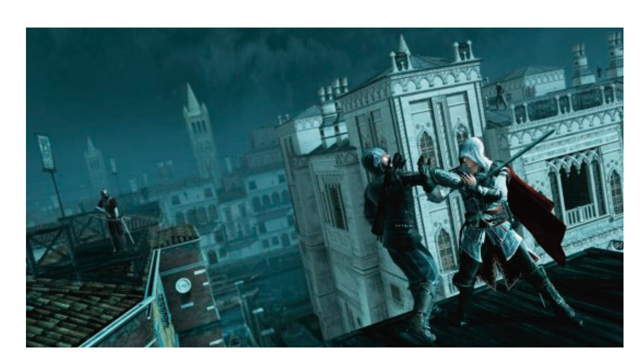
Girolamo Savonarola. Se enfrentó a los Medicis y a la propia Iglesia Católica. Se hizo con el control de Florencia e impuso sus propias doctrinas a la fuerza.

vedad reseñable. Es un capítulo más, al que tal vez se le ha imbuido de una mayor carga narrativa e histórica, pero que no resulta imprescindible para quien haya cumplimentado en su momento el juego.

Si bien en Forli nos encontramos un capítulo tremendamente intenso por la cantidad y dificultad de los enemigos y los numerosos enfrentamientos que había, en esta ocasión va a primar el sigilo. El grueso del capítulo lo componen 9 asesinatos. Uno por cada uno de los lugartenientes del maléfico dominico. Si bien, como ya ocurrió anteriormente, la dificultad se ha elevado con respecto al título original, la dinámica y ejecución de estos asesinatos no difieren para nada de la casi treintena que tuvimos que acometer en las distintas misiones secundarias.

Una dinámica que se torna demasiado repetitiva a lo largo de las dos horas que dura esta descarga. Y si bien uno de los pilares fundamentales de la obra original fue la estupenda ambientación de la que hizo gala, no podemos decir lo mismo en esta ocasión. Resulta un tanto curioso el ver como a pesar de estar Florencia sumida en el caos absoluto, apenas oiremos a la multitud mostrar su disconformidad ante la situación.

Como excusa y a modo de complemento al propio complemento, resulta bastante más satisfactorio hacerse con el paquete completo que incluye las tres localizaciones extras. Éstas si que aportan una novedad lo suficientemente sustanciosa que justifique la adquisición del contenido.





Conclusiones:

Un contenido que apenas aporta nada en cuanto a novedades. Un nuevo distrito y un nuevo movimiento para Ezio. Por lo demás, nada que no hayamos visto ya en el título original. La verdadera gracia del DLC reside en las tres nuevas localizaciones secretas que vienen en el paquete completo.

Alternativas:

La batalla de Forli, aunque como ya pasó la anterior vez, no es un contenido comparable a pesar de ser el mismo juego.

Positivo:

- *El final del capítulo*
- *Un nuevo distrito por explorar*

Negativo:

- *Las mismas pegas que en Forli*

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	90
sonido	80
jugabilidad	90
duración	40
total	**60**

Una segunda opinión:

Resulta complicado defender una decisión tan enfocada a sacar el dinero del usuario. Y más aún encontrar los argumentos suficientes para justificar su adquisición de una obra que jamás debió ser mutilada. Assassin's Creed II es un juego soberbio de principio a fin. Y si se hubiera comercializado como desde un principio estaba previsto, seguramente hubiera sido el juego del 2009. El DLC es recomendable si te quedaste con ganas de saber como acaba la historia.

Ismael Ordás

desarrolla: ubisoft · distribuidor: ubisoft · género: acción/aventura · texto/voces: castellano · pvp: 3,90 € · edad:+18

ACII: La batalla de Forli

¿Seguro que eres tan hombre? ¡Demuéstralo!

El primer DLC de Assassin's Creed II ya está disponible para su descarga. Mutilado en su versión física, nos llega ahora en forma de contenido añadido el decimosegundo bloque de memoria. Y con él, Doña Caterina Sforza.



Centrándonos única y exclusivamente en el contenido de este DLC, y obviando por completo la polémica en la que se ha visto envuelto desde su anuncio, estamos ante uno de los capítulos más intensos de todos los que conforman la aventura de Ezio Auditore.

Y es así como debemos concebirlo. Es un contenido extra, sí, pero que encaja en el puzzle de una manera tan natural como lo produce el hecho de haber sido concebido como parte de un todo para posteriormente acabar mutilándolo.

El capítulo nos presenta a Ezio reunido con su tío en el taller de Leonardo. Supuestamente habiendo recogido todas las partes del Códice y recuperado el Fruto del Edén, algo comienza a perturbar la siempre convulsa situación del Renacimiento italiano. Las hordas de Borgia han decidido entrar en Forli y arrasar la ciudad.

Es en estos momentos donde

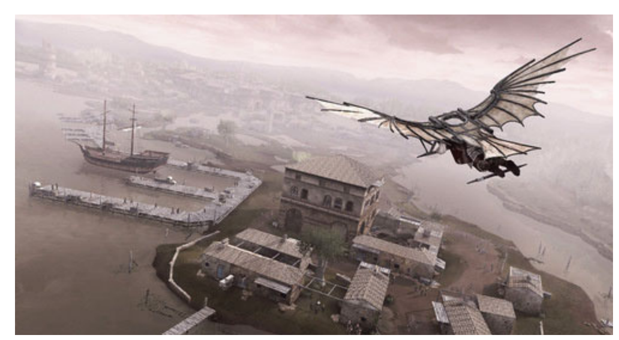
Caterina Sforza, Condesa de Forli, asesina de su propio marido, y posiblemente la mujer con mas arrestos que ha conocido videojuego alguno.

conoceremos a la gran valedora de este contenido. Tras su cameo en anteriores capítulos, descubriremos la figura de Caterina Sforza en todo su esplendor. Y valiente esplendor. Tras un pequeño paseo por las tierras baldías que rodean Forli junto a la Condesa y a Maquiavelo, pronto nos daremos cuenta de la verdadera situación en la que se encuentra la pequeña ciudad-estado. Y también de los valerosos ovarios que Caterina Sforza luce en su interior. El diálogo que mantiene frente a las puertas de la ciudad retando a sus invasores es algo que no tienen parangón en la industria del videojuego.

Del resto, poco más que añadir a un contenido que hereda totalmente la dinámica del juego principal. Nos enfrentaremos a un par de submisiones en las que debemos entrar en Forli y rescatar a los hijos de Caterina. Una hora de contenido extra, eso sí, tremendamente intenso, en el que el único elemento diferenciador con el resto de capítulos, es su alto contenido en combates, y la dificultad de los mismos. Hay que esforzarse bastante, puesto que los rivales son muchos, son muy habilidosos, y para colmo, debemos preservar la vida de Caterina y Maquiavelo, además de la nuestra.

Por contra, no se han añadido ni logros ni misiones secundarias, por lo que el "paseo" por Forli acaba antes de que uno se de cuenta, dada la gran inmersión que ofrece. Al menos, se nos da la oportunidad de poder usar la máquina voladora de Leonardo y sacar el logro/trofeo del capítulo 8, si éste se nos pasó por alto.





Conclusiones:

Demasiado corto y no rejugable. A su favor cuenta con la figura de Caterina Sforza y la intensidad del mismo. Pero no se han añadido ni logros ni misiones secundarias para al menos, alargarlo algo más de la hora que dura.

Alternativas:

Al ser un capítulo concebido para un juego físico, y extraído para su posterior comercialización online, no tiene alternativa válida. La hoguera de las vanidades, el futuro capítulo 13 es lo más parecido.

Positivo:

- En dos palabras: Caterina Sforza
- Intensidad y dificultad en los combates

Negativo:

- Excesivamente corto y no rejugable
- Ni logros ni misiones secundarias

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	90
sonido	90
jugabilidad	90
duración	30
total	**55**

Una segunda opinión:

Puede ser válido para quienes aun sigan con ganas de más tras acabar el juego. Aporta datos bastante revelantes a la historia de Ezio, aunque tampoco se presenta como algo indispensable. Caterina aporta el punto de humor (y que humor) a un añadido que el jugador debe valorar si realmente le merece la pena para afrontar su desembolso.

Jose Luis Parreño



desarrolla: tecmo · **distribuidor:** tk games · **género:** beat´em up · **texto:** castellano · **pvp:** 39,90 € · **edad:**+16

Undead Knights

El señor de los zombis.

En la última década las películas y videojuegos sobre zombis han estado de plena actualidad. Juegos como Resident Evil o Silent Hill han triunfado en ventas y los jugadores parecen estar hambrientos de videojuegos con olor putrefacto.

Tas un pequeño incidente con la demo estadounidense el cual produjo que Undead Knights se pudiese descargar gratuitamente durante unas horas, nos llega a Europa el que ha sido la apuesta más ambiciosa de Tecmo-Koei para PSP en el último año.

El juego narra como el caballero oscuro ataca el reino y el rey, ante esta amenaza y la persuasión de su amada, decide traicionar a varios de los caballeros mas importantes del reino dándoles muerte. Este acto hará que estos busquen venganza contra el reino. Para conseguir su objetivo, deberán convertir a los habitantes de reino en muertos vivientes a los que controlar a su antojo para dar muerte a los enemigos.

Gráficamente el juego luce muy pobre. La carga poligonal está muy por debajo de las capacidades de PSP y en todo momento notaremos los polígonos que componen a los personajes y escenarios. Las texturas tampoco muestran un buen nivel y son incapaces de disimular los defectos de un apartado gráfico bastante malo.

La idea de comandar nuestro propio ejercito de zombis, es lo único que se salva de la quema en Undead Knights

El apartado sonoro no está mal conseguido. Las melodías tienen un estilo heavy que le sienta muy bien al estilo oscuro y tenebroso que intenta mostrar el juego. Sin embargo los efectos de sonido no están a buen nivel, resultando bastante limitados a la par que se hacen repetitivos.

Jugablemente el juego nos da la posibilidad de controlar a tres personajes con diferentes estilos de combate. Este cambio no ten-



drá demasiada relevancia en las misiones ya que los cambios son más estéticos que funcionales, las misiones transcurrirán absolutamente del mismo modo elijamos a uno u otro personaje.

La carga poligonal es muy pobre y nos recordará en muchos momentos a los juegos de la primera Playstation

Podremos controlar a multitud de zombis a los que ordenaremos que destruyan una puerta que bloquea nuestro paso, que eliminen a un enemigo determinado e incluso podremos arrojarles contra enemigos de gran tamaño apara que entre varios puedan derrotarlo. La idea de controlar a los muertos vivientes es el mejor detalle que nos deja el juego, pero hace que la batalla cuerpo a cuerpo con nuestro personaje pase a un segundo plano en momentos en los que no tendría que hacerlo.
La cámara del juego tampoco se comporta bien. En ciertos momentos en lo que nos enfrentaremos a enemigos rápidos y capaces de producir un daño elevado tendremos que intuir sus golpes ya que no se mostrará el enemigo en pantalla. Este será un hecho que nos hará fracasar la misión en numerosas ocasiones especialmente en los niveles mas avanzados de juego. Existen jefes finales los cuales tienen puntos débiles con los que podremos derrotarlos. Se echa en falta un mayor trabajo artístico en el diseño de los enemigos finales.



Conclusiones:

Undead Knights es un juego a que se le nota en exceso la desgana al realizarlo. Prácticamente todos sus apartados son muy mejorables, siendo el resultado final muy inferior de lo que se espera de un videojuego de PSP.

Alternativas:

Dentro del genero acción con toques de beat´em up tenemos God of War Chain of the Olimpus, el cual es infinitamente superior al juego de Tecmo. Los Dinasty Warrios de Koei también son una mejor opción en PSP.

Positivo:

- El control de los muertos vivientes.

Negativo:

- Pobre apartado gráfico.
- Multitud dedefectos jugables.

TEXTO: ROBERTO GARCÍA

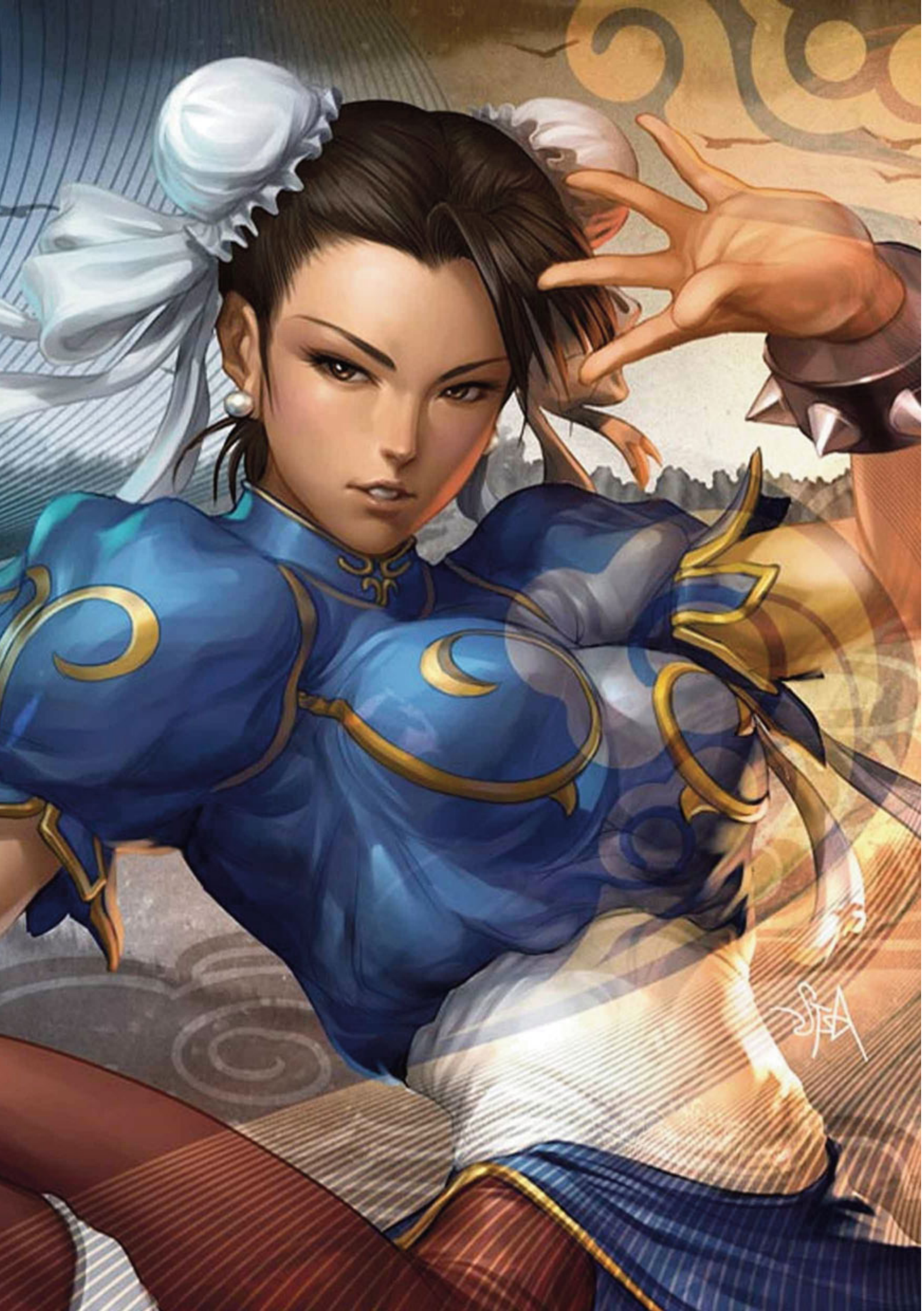
gráficos	48
sonido	76
jugabilidad	43
duración	59
total	**52**

Una segunda opinión:

Undead Knights presenta una muy buena idea, completamente nueva en PSP, pero la realización no la realización del juego no está a la altura de esta idea. Pese a todo,no deja de ser un juego de acción agradable para la portátil de Sony.

Ismael Ordás


Games Tribune Magazine
GTM
El mejor sitio para gamers



Vampire Savoir





FICHA TÉCNICA Año: 1997 - Plataforma: Sega Saturn - Género: Lucha 2D

¿Sabes lo que es un juego sin tiempos de carga? Sí, venga, que salte el gracioso de turno contestando con cualquier título en cartucho. Es inevitable. Pero si hablamos de juegos en CD o DVD, o casi cualquier cosa de MegaCD en adelante, los tiempos de carga son algo omnipresente hasta la fecha. Vampire Savior, en Saturn, vino a contradecir esta norma.

Aparecido en tierras niponas en el 97 en recreativas y en el 98 en Saturn, el *port* de Vampire Savior para Playstation fue rebautizado como Darkstalkers 3, igual que la versión americana de la recreativa. Sin embargo, a diferencia de la versión de Saturn (pero al igual que otras conversiones de recreativas de lucha 2d de **Capcom** y SNK en la 32 *bits* de Sony), éste sería un *port* con pérdidas. El de Saturn, por su parte, no.

Como sabréis, la serie Vampire/Darkstalkers es más o menos el equivalente "monstruoso" de la de **Street Fighter Alpha**. El control y los colores son muy similares, se mueven en la misma placa arcade y, básicamente, están hechos por la misma gente en la misma época. Vampire Savior / Darkstalkers 3 está considerado por muchos como el mejor de la serie (habría un par de "actualizaciones" posteriormente que tampoco aportarían gran cosa) y como uno de los juegos (buenos) que de forma más incomprensible han pasado desapercibidos pese a la gran calidad de la que hace gala.

Ojo, no digo que esté infravalorado ni que sea desconocido, pero que una joya como ésta merecía convertirse en superventas y en serie de culto con numerosas secuelas en las sucesivas generaciones de consolas es algo que, espero, nadie podrá negarme.

Partamos de la base de que disfrutaremos de todos los luchadores que fueron y vinieron a lo largo de las anteriores entregas (Pyron, Phobos y Donovan no aparecían en la versión *arcade* pero sí en Saturn y, supongo, en Playstation). Añadamos el hecho de que todos cuentan con distintos movimientos simples y especiales "encadenables" de forma más o menos sencilla. Y no olvidemos que, además, ahora cuentan con ataques "Dark Force" en los que el fondo cambia y el personaje se super-hiper-carga de energía por unos momentos en los que, por ejemplo, la armadura de Lei-Lei se vuelve mucho más resistente (y no cae al suelo por más que la golpees, o sea que no interrumpes sus ataques) o Bulleta / BB Hood dispara misiles con cualquier botón de puñetazo.

Todo ello hace que estemos ante uno de los juegos con los combates más vertiginosos que hayamos visto. No es raro que entre jugadores con un poco de experiencia haya combates de veinte segundos. La fluidez de las animaciones es total y el ritmo al que estos personajes lucharán es impresionante aún a día de hoy. No existen *rounds* como tales, sino que se adopta el sistema visto en **Killer Instinct**, en el que el derrotado se levanta de nuevo

con su segunda barra de vida y el combate sigue sin más retrasos... ni más cargas. Los efectos de los golpes y magias son espectaculares y los *sprites* están llenos de color y detalles. Y lo mejor es que, si jugamos en nuestra vieja tele de tubo por RGB, no apreciaremos un maldito píxel.

La *intro* es, por supuesto, una gozada, y nos permite hacernos una idea del tipo de melodías que nos encontraremos a lo largo del juego, una suerte de tecno-pop-rock siniestrillo que acompaña maravillosamente la ambientación tétrica, que se hace aún más evidente en los escenarios, todos ellos mejorados notablemente desde la entrega anterior. Algunos, como el de Jedah, nos darán auténtico *yuyu*.

Al igual que otros arcades de lucha 2d de Capcom como **Street Fighter Zero 3** y **Marvel Super Heroes vs. Street Fighter**, Vampire Savior también hace buen uso del cartucho de 4 Mb de RAM extra y, como decía al principio de este artículo, los tiempos de carga no son mínimos... es que no existen. El juego cargará una vez al principio, para la intro, y no volverá a hacernos esperar más en ningún momento, para nada. Elegimos personaje y empezamos a jugar; derrotamos al enemigo la primera vez y se vuelve a levantar sin ralentización alguna; pasamos a la siguiente presentación y combate sin que leamos el frustrante "loading" ni por una fracción de segundo. Nada. Y ni el ritmo de esos combates ni la fluidez de los movimientos se ve comprometida en forma alguna con respecto a su original arcade. Acojonante.





De hecho, la versión de Saturn es, tal vez, incluso más parecida a su posterior actualización arcade gracias a la inclusión de los 3 personajes extra y algún que otro secreto. Por supuesto nuestro maravilloso mando hace esta versión absolutamente perfecta para jugar en Saturn, con los 3 botones de puñetazo y 3 de patada en hilera como en las recreativas, y los laterales para burlas o llaves.

Como seguramente habréis adivinado, se trata de un título sólo japonés (no así el Darkstalkers 3 de PSX que sí llegó a occidente, claro). Se editó tanto en funda de plástico normal, con *spine card* y carátula trasera, como en caja de cartón sin ninguno de esos elementos pero con el cartucho de RAM incluido. Sinceramente, no puedo recomendar ya más este juegazo. Vale cada céntimo que paguéis por él (y no es especialmente caro). Uno de los mejores juegos de lucha 2d que se han hecho nunca... y la verdad, no creo estar exagerando en absoluto.

carlos j. oliveros



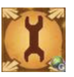




Bioshock 2

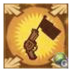
Regresa al inolvidable mundo de Rapture en BioShock® 2, la próxima entrega de la franquicia que ha ganado más de 50 premios de Juego del Año y ha vendido más de 2,5 millones de unidades en todo el mundo. Desarrollado por 2K Marin, 2K Australia, Digital Extremes y 2K China, BioShock 2 combina a la perfección un combate explosivo en primera persona, una apasionante historia y un intenso modo multijugador, dando forma a uno de los títulos más esperados de 2010.

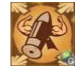
Diez años después de los acontecimientos del BioShock original, en los salones de Rapture vuelven a resonar los pecados del pasado. Un monstruo ha estado secuestrando niñas a lo largo de la costa atlántica para llevarlas a la ciudad submarina de Rapture. Tú serás el habitante más simbólico de Rapture, el Big Daddy, mientras tratas de sobrevivir recorriendo la hermosa y decrépita ciudad caída, a la caza de un enemigo oculto y en busca de respuestas


Ranura comprada Puntos: 5
Compra una ranura de tónico o plásmido en un Jardín de las recolectoras.

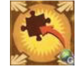

Máx. ranuras plásmidos Puntos: 10
Alcanza el número máximo de ranuras de plásmidos.

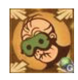

Arma mejorada Puntos: 10
Mejora un arma en un terminal 'Poder para el pueblo'

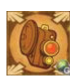

Arma completamente mejorada Puntos: 10
Instala la tercera y última mejora de cualquiera de tus armas.


Todas las mejoras de armas Puntos: 20
Consigue todas las mejoras de armas 'Poder para el pueblo' del juego.


Pirata prolífico Puntos: 20
Consigue piratear al menos una máquina de cada tipo.


Maestro pirata Puntos: 20
Piratea 30 máquinas a distancia con la herramienta de pirateo.


Primera investigación Puntos: 5
Investiga a un splicer con la cámara de investigación.


Una categoría de investigación Puntos: 20
Investiga al máximo una categoría de investigación.


Maestro de investigación Puntos: 20
Investiga al máximo los 9 sujetos de investigación.


Gran Big Daddy Puntos: 25
Vence a 3 Big Daddies sin morir en la pelea.

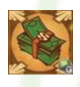

Maestro recolector Puntos: 30
Recolecta 600 ADAM con Little Sisters.

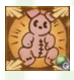

Plás. completamente mejorado Puntos: 10
Mejora uno de tus plásmidos hasta la versión de nivel 3 en un Jardín de las recolectoras.


Todos los plásmidos Puntos: 20
Consigue o compra los 11 tipos básicos de plásmidos.


Maestro trampero Puntos: 15
Mata a 30 enemigos usando solamente trampas.


Maestro protector Puntos: 15
Supera una recolección sin que nadie llegue a la Little Sister.

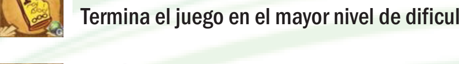

Derrochador Puntos: 15
Gasta 2.000 dólares en máquinas expendedoras.


Todas las Little Sister listas Puntos: 50
Cosecha o salva a todas las Little Sisters del juego.

¡Desbloquéalos todos!



Contra viento y marea Puntos: 30
Termina el juego en el mayor nivel de dificultad.



Los tienes cuadrados Puntos: 25
Acaba el juego sin usar las Vita-Cámaras.

Historiador de Rapture Puntos: 40
Encontrar todas las entradas de diario.

Selección antinatural Puntos: 10
Abate a tu primer rival en una partida no privada.

Bienvenido a Rapture Puntos: 10
Termina tu primera partida no privada.

Asqueroso Frankenstein Puntos: 10
Conviértete en Big Daddy por primera vez en una partida no privada.

'Sr. Pompas, ¡no!' Puntos: 20
Abate a tu primer Big Daddy en una partida no privada.

Madraza Puntos: 20
Salva a tu primera Little Sister en una partida no privada.

Heroicidades de tres al cuarto Puntos: 10
Termina tu primera prueba en una partida no privada.Termina tu primera prueba en una partida.

Parásito Puntos: 10
Consigue el nivel 10.

Pequeña polilla Puntos: 20
Consigue el nivel 20.

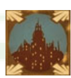
Arreglo de piel Puntos: 20
Consigue el nivel 30.

Elige lo imposible Puntos: 50
Consigue el nivel 40.

Terreno de pruebas Puntos: 20
Gana tu primera partida no privada.

Persona de mundo Puntos: 10
Juega al menos una partida no privada en cada mapa multijugador.

Papá ha vuelto Puntos: 10
Has conseguido volver a las ruinas de Rapture



Protector Puntos: 20
Has defendido el tren de Tenenbaum del ataque splicer de Lamb.

Irrompible Puntos: 20
Te has defendido de la Big Sister sin morir.

Llave de Grace Puntos: 10
Has conseguido la llave de anulación de Grace.

Predicador vencido Puntos: 20
Has vencido al predicador.

Olfato para las noticias Puntos: 20
Has descubierto el secreto del parque Dionysus.

Llave de Gil Puntos: 20
Has conseguido la llave de anulación de Gil Alexander.

Reunión Puntos: 50
Te has reunido con tu Little Sister original.

Hacia la superficie Puntos: 25
Te has dirigido a la superficie en el costado de la cápsula de huida de Sinclair.

Huida Puntos: 100
Has escapado de Rapture.

Pirata a distancia Puntos: 5
Has usado la herramienta de pirateo para piratear un objeto a distancia.

Devolución de granada Puntos: 5
Has matado a un splicer con su propia granada

La solución de Sinclair Puntos: 20
Has unido fuerzas con Sinclair en Atracciones Ryan.

Vaya pirata estás hecho Puntos: 15
Has matado a 50 enemigos usando solamente seguridad pirateada.

Little Sister adoptada Puntos: 5
Has adoptado a una nueva Little Sister por primera vez

Salvador Puntos: 25
Has salvado a todas las Little Sister y perdonado a Grace, Stanley y Gil.

Ironía Puntos: 5
Has presentado tus respetos al fundador de Rapture.

Del dibujo al píxel
Portadas y videojuegos

Vámonos que nos vamos con la tercera entrega de las particulares transiciones que se producían desde las ilustraciones de portada hasta los personajes de carne y píxel que realmente manejábamos en los juegos de antaño.

The Great Escape (Ocean / Denton Designs, 1987)

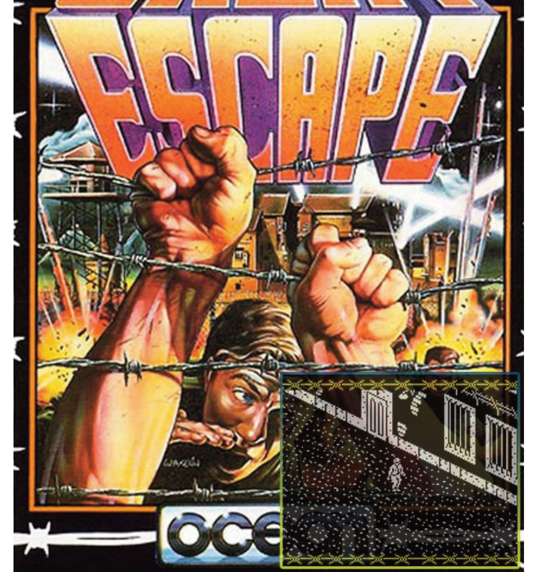
A algunos puede que les suene la copla tal y como comienza. Dicho y hecho, en el pasado artículo de la serie comenzaba de manera muy similar: una ilustración de portada realizada por el maestro Bob Wakelin, presentando un videojuego realizado por Denton Designs para Ocean, en forma de aventura isométrica al más puro estilo Filmation.

The Great Escape, tomando prestado el título de la inolvidable película en la que Steve McQueen nunca se separaba de su pelota de béisbol, nos dejaba perdidos en un campo de concentración alemán del que, oh sorpresa, debíamos escapar. La ilustración, impactante y descriptiva al cien por cien.

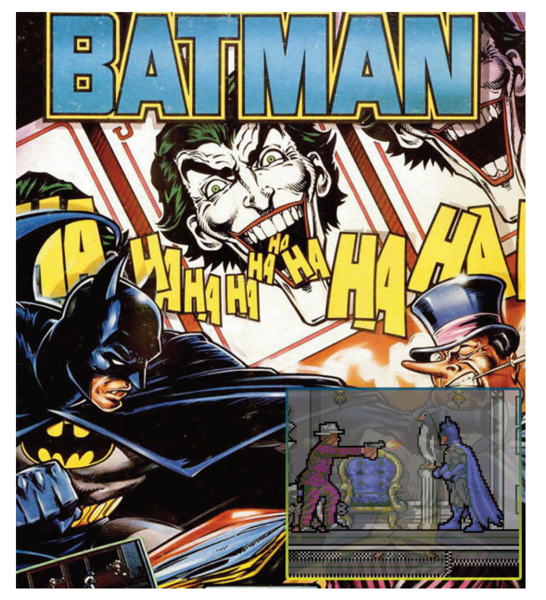
Jai Alai (Opera Soft, 1990)

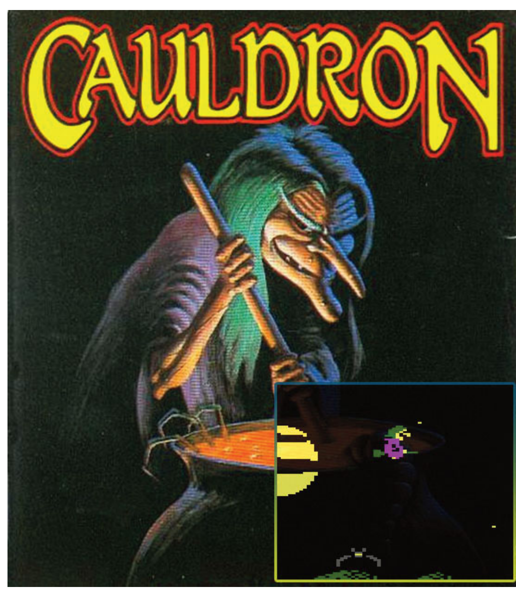
El trabajo de Alfonso Azpiri, más de moda que nunca últimamente gracias al libro de ilustraciones Spectrum y la exposición que se ha montado recientemente en el FNAC de Madrid, siempre nos otorga un punto de vista interesante que volver a visitar. En este caso estamos ante uno de sus trabajos más originales. Me imagino al responsable de Opera Soft dándole los apuntes de información necesarios para comenzar a desarrollar el trabajo: "un videjuego deportivo de Pelota Vasca". ¿Cómo? ¿Era posible trasladar a un puñado de bits este deporte y lograr un programa que consiga enganchar a cualquier jugón que se precie?

Hay que decir que cada una de las partes lograron buena nota en este doble reto. Por su lado, Opera consiguió hacer de Jai Alai un entretenido divertimento en el que, además de aprender las reglas de este peculiar deporte, trocaba en puro arcade la









simulación al introducir una serie de ítems que podían otorgar poderes especiales al pelotari al que manejábamos. Por supuesto, se atisbaba una notable influencia en el mítico Speedball de los Bitmap Brothers. Por otro lado, Azpiri compuso una ilustración absolutamente fiel a su estilo y a la vez perfectamente válida para un juego de este calibre. Ah, se me olvidaba. Este no es el primer juego de Pelota Vasca. Aquí tenéis uno anterior, para MSX. Y lo mejor es que, a día de hoy, aún no se conoce su autor. Por favor, si usted es el programador de Pelota Vasca, diríjase al PixeBlog.

Batman: The Caped Crusader (Special FX, Ocean, 1988)

La segunda aparición del murciélago en los ordenadores de ocho y dieciséis bits ofrecía dos partes diferenciadas -una por cada lado del cassette-, con un villano por cada una de ellas: Joker y El Pinguino. La gran base jugable era un clásico arcade de avanzar y pegar, complementándose con partes de aventura y puzzle. Quizá, la propiedad más llamativa de este videojuego de Ocean -programado por Special FX para sistemas 8 bits y por Data East para Amiga y PC- fuera su presentación estilo cómic, insertando las distintas escenas en forma de viñeta.

La carátula presentaba un extraordinario dibujo de Batman dándole candela al orondo Pinguino, con un tenebroso Joker carcajeándose en el centro de la ilustración. Y prometo que me acabo de enterar de esto buscando información para el artículo: el ilustrador no es otro que el inefable Bob Wakelin, demostrando una vez más su dominio en todos los estilos de dibujo. Impresionante.

Cauldron (Palace Software, 1985)

Claro. Si es que en las últimas semanas todo el mundo habla de un famoso videojuego protagonizado por una exhuberante y habilidosa bruja. Lo que pasa es que existen muchas menos personas que conozcan a la bruja en cuestión que protagoniza la presente carátula. Vale que no fuera tan exhuberante y quizás fuese un poco fea, pero ¿quién puede negar su glamour?

La carátula nos ofrece un plano cercano de esta hechicera; en el juego, manejábamos a la protagonista montada en una escoba mientras surcaba los aires esquivando enemigos y disparando bolas de fuego; su objetivo era encontrar llaves de colores para abrir puertas secretas, las cuales escondían los ingredientes necesarios para rellenar su caldero y preparar un misterioso brebaje. Quién sabe, igual la pócima era capaz de convertirla en una Bayonetta de la vida. O en una calabaza. A saber.

texto: pedja

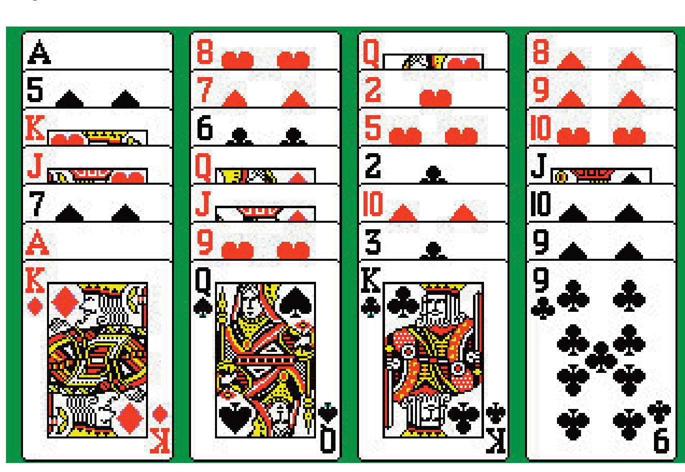
Los juegos de Windows

Parte 3: Carta Blanca (FreeCell)

Todos hemos cavado en un campo plagado de minas; todos nos hemos quedado a una carta de completar un nuevo solitario, o sin bolas jugando al Pinball; incluso algunos fuimos atacados por el abobinable hombre de las nieves cuando salimos a esquiar. Y es justo a esos juegos de Windows que siempre estuvieron al alcance del ratón a los que homenajea este artículo que cuenta con una pequeña parte de historia y con una gran parte dedicada a las curiosidades, a los trucos, a los huevos de pascua y a los secretos.

La primera versión que se conoce del Carta Blanca la creó Paul Alfille en 1978 para el sistema PLATO. Jim Horne, desarrollador de Microsoft, decidió trasladar el juego a Windows y usarlo como programa de test.

A pesar de que fue incluido en el Microsoft Entertainment Pack Volume 2 y más tarde en el Best Of Microsoft Entertaintment Pack no gozó de una gran fama hasta que se incluyó en el Windows 95 y en sucesivas versiones del sistema operativo de Microsoft.





Victoria instantánea

Al igual que en el Solitario, en el Carta Blanca también disponemos de una combinación de teclas que al pulsarla nos mostrará el final del juego.

Para realizar este truco que sólo funciona en las versiones previas a la de Windows Vista tendremos que pulsar las teclas “CTRL“, “SHIFT” y “F10” en cualquier momento de la partida. Entonces aparecerá un diálogo que nos permitirá elegir entre tres opciones:

Opción 1:.Anular (Abort)

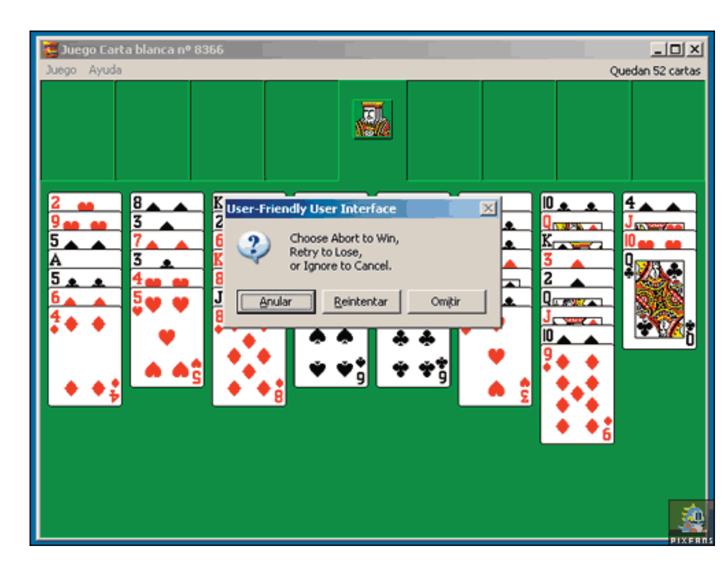
Ganar la partida, pero una vez seleccionada esta opción hay que mover una carta.

Opción 2: Reintentar (Retry)

Perder la partida.

Opción 3: Omitir (Ignore)

Cancelar y seguir jugando. Esta característica se incluyó para facilitar el trabajo a los betatesters.







Las partidas ocultas y las partidas imposibles

No todos las partidas que ofrece el Carta Blanca de Windows tienen solución, o al menos todavía no se ha descubierto ninguna para los niveles 11.982, 146.692, 186.216, 455.889, 495.505, 512.118, 517.776 y 781.948 ya que todos los que han intentado acabarlos han fracasado.

La versión del Carta Blanca del Windows XP y anteriores ofrecen dos partidas ocultas que demuestran el hecho de que efectivamente hay combinaciones de cartas que no tienen solución. Para llegar a ellas simplemente hay que pulsar “F3” o ir a la opción de “elegir juego” e introducir “-2” o “-1” en el cuadro de diálogo.

La versión del Carta Blanca del Windows Vista dispone también de dos niveles ocultos, el “-3” y el “-4“, que seleccionándolos de la misma forma que en el caso anterior podemos llegar a dos partidas que prácticamente se solucionan solas en cascada tras realizar un movimiento.

Texto: Jimmy
cedido por
www.pixfans.com

Retroanálisis: Mortal Kombat





Finish him!!!

Pensar que un juego de lucha no va a ser violento, casi seria despojar al juego de sus atributos, pero cuando esa violencia llega al gore o al sadismo (para lo que se entendía gore y sadismo en los años 90 dentro del mundo de los videojuegos) la cosa cambia. Mortal kombat fue un autentico terremoto, uno de esas obras que no dejo a nadie indiferente, tanto dentro como fuera del sector del entretenimiento. Pasados 15 años de su lanzamiento, podemos analizarlo fuera ya del halo de polémica que envolvió a toda la saga desde que la primera maquina arcade fuese puesta en un salón recreativo.

Hijo de la polémica.

Que Mortal kombat fue el que puso en boca de todos la violencia en los videojuegos, sobre todo en nuestro país, es por todos sabido, tanto es así que después de este juego y también el Night trap de Mega CD, se creo la ESRB, un sistema por el que todos los juegos deberían llevar un sistema de clasificación por edades según su contenido.

Hay que decir que la violencia está en el mundo desde la existencia de este, por lo que la violencia en el mundo del videojuego ha estado presente desde su mismo nacimiento, hay una extensa lista de juegos que han sido catalogados como ¨indeseables¨ o no apropiados desde dentro o fuera de la industria. Hay casos curiosos como Death Race, ya que el juego fue durisimamente criticado por el hecho de poder atropellar ¨cosas¨ (la verdad no puede definir muy bien los objetos a los que se atropellan). El tema no tendría mayor novedad si la película en cual está basada tuviese la misma trama: Una carrera en la que el atropello de peatones (aunque los atropellen Carradine o Stallone, siguen siendo atropellos) esta a la orden del día, como era de esperar el juego fue criticadísimo, mientras que la película paso sin pena ni gloria. Se podria decir que Carmagedon fue el heredero de los 90 del mítico film.

Juegos Custers Revenge para la Atari 2600 eran ciertamente aberrantes, donde el objetivo del juego era llegar hasta una india amordazada para violarla, títulos como estos hicieron que se mirase al sector de los videojuegos con lupa: Doom, 3d Wolfenstein, Portal 2, Manhunt, La serie Gta, el cancelado Thrill kill, Counter strike, God of war... han sido blanco de numerosas acusaciones de exceso de violencia llegando a ser censurado en algunos países o incluso cancelados totalmente.

El asunto llega a hoy en día, que pese a haber un sistema perfectamente funcional, donde

todos los juegos son completamente identificados e incluso llevan esa información en la caja del articulo, se siguen produciendo numerosas polémicas referente a lo violento y explicito de los títulos que son lanzados en la actualidad.

Mortal Monday.

La historia de Mortal kombat se debe a sus dos creadores: Ed Boon y Jhon Tobias, en un principios su idea inicial era la de contar con el famoso actor de acción Jean Claude Van Damme para realizar un juego de lucha que desbancase del reinado al, por entonces, imbatible Street fighter. Finalmente no se pudo contar con el reclamo del actor, algo que sin duda hubiese sido una gran publicidad para la saga, aun así, uno de los personales es un claro ¨guiño¨, por no decir copia, del musculoso actor Belga, aunque su nombre en el juego fue rebautizado al de Johnny Cage.

Las premisas del juego son claras: debe de ser realista, mostrar toda la crudeza del combate y como no, poner algo de ¨picante¨ dentro de los combates. Ese añadido no seria otro que la ultraviolencia que puebla toda la serie. Para poner todo esto en marcha se utilizan los gráficos digitalizados, para que todo parezca lo mas real posible, tanto personajes y escenarios se hacen bajo esta famosa técnica que ya había sido usada en otros arcades de lucha como Pit fighter.

Los combates se desarrollarían de una forma mas rápida y dinámica que los referentes de la época, además otra de la señas de identidad de la saga seria que para bloquear un ataque habría un botón para ello, dejando de lado el típico movimiento de echar hacia atrás el controlador para cubrirnos.

La ambientación seria mucho mas oscura y tenebrosa que en los juegos de la competencia, empezando por los personajes: desde ninjas asesinos, criminales e incluso el dios del trueno estaban a nuestra disposición, todos ellos se mezclaban en una argumento mas adulto (aunque algo simplón) de lo que nos tenia acostumbrado el genero.

Esta ambientación quedaba claramente marcada en el sonido del juego, donde la música quedaba prácticamente relegada a un segundo plano, tras las voces, gritos y lamentos de los personajes, además del ¨speaker¨ que con voz de ultratumba daba comienzo y final a los combates y marco unas de las frases mas escuchadas en la historia de los videojuego.

Sin embargo todas estas características, no hubiesen tenido tanto éxito sin la presencia de algo que realmente destacase sobre toda la competencia de Capcom y Snk. Para ello se tomó la idea de hacer los combates un espectáculo de sangre y vísceras como en ningún otro juego se había visto nunca. Todos los personajes al ser golpeados emitían abundantes chorros de sangre, estos al caer el suelo quedaban temporalmente en él.

Pero lo mejor estaba por venir, al final del combate el luchador perdedor quedaba unos momentos tambaleándose noqueado, acompañado del grito del speaker ¨Finish Him¨ (remátalo) era el momento de introducir una rápida sucesión de comandos para activar el movimiento de nominado ¨fatality¨ en el que sin ninguna piedad se acababa de forma salvaje con nuestro oponente, como hay ciertas cosas que es mejor verlas que contarlas, el siguiente video contiene todas estas escenas del Mortal Kombat original.

La maquina arcade fue un completo éxito, si era mejor o peor que la competencia daba igual, pero todo el mundo quería experimentar la sensación de la época, todos querían verlo con sus propios ojos y jugarlo con sus



propias manos. La siguiente decisión era lógica: portear el juego desde los salones recreativos a los salones de todos los hogares que hubiese una consola de 16bits, de 8 bits o portátiles, es decir a todos los sistema incluidos PC y amiga.

Estaba claro que tanto Nintendo como Sega no querían quedarse sin una de las sensaciones y plato fuerte de la temporada, aunque cada una de ellas de una forma diferente, mientras Nintendo no estaba dispuesta a que el juego llegase con toda su crudeza, Sega permitiría elegir el nivel de violencia mediante un sencillo código. El resultado final es que mientras el cartucho para la Súper Nintendo vendría censurado, el de Megadrive se podría gozar de toda la violencia que rebosaba la maquina recreativa.

El día 13 de septiembre de 1993, se puso a la venta la tan esperada conversión del juego arcade de moda para los sistemas domésticos (nosotros comentaremos en este momento la versión de Sega Megadrive) en la que el estudio Arena se encargo de realizar la versión de la 16 bits de Sega. Después de una campaña de publicidad a la altura del juego, la polémica estaba servida, Desde Midway se creía que toda publicidad era bienvenida aunque esta fuera en contra suya. Mortal Kombat había saltado de la prensa especializada y casi se había convertido en un debate nacional.

En una época donde los ¨reality show¨ y la prensa amarilla campaban a sus anchas por los entonces nuevos canales de televisión, Mortal kombat en particular y los videojuegos en general se convirtieron en el nuevo objetivo para descargar la responsabilidad de casi todos los males de la sociedad, toda clase de artículos y reportajes salían casi a diario escritos por neófitos del tema, algunos de ellos realmente graciosos por las continuas meteduras de pata que se cometían.

El resultado es de todos ya conocido, se creo por primera vez una agencia para la clasificación de los videojuegos y Mortal Kombat fue un bombazo en ventas en Europa y Estados Unidos, su secuela fue inmediatamente puesta en marcha y la leyenda de la serie no pararía de crecer.

Si le quitamos el morbo... ¿Qué queda?

Una vez metidos en el análisis en si, vamos a intentar no caer en el morbo de estar todo el rato recordando que si la violencia, los fatalities... ahora nos dedicaremos a analizar el juego en si, sin ninguna clase de polémicas ni de ideas preconcebidas.

Como idea general el juego es un típico exponente del genero de la lucha en el que mediante combates uno contra uno nos deberemos deshacer de todos los contrincantes, visto así no es nada novedoso, aunque ciertas peculiaridades a la hora de empezar los combates le hacen bastante novedoso, como luego veremos.

En el aspecto grafico, nos encontramos que se usa la técnica de digitalización para dar el mayor aspecto de realismo posible, de hecho contamos con unos luchadores bastante nítidos y de un tamaño aceptable. Hasta aquí lo positivo, empecemos con la pegas, la tasa de animación es demasiado baja, dando uno movimiento nada suaves, casi dando una sensación de ¨acartonamiento¨ de los personajes, esto sin duda es uno de los principales inconvenientes del juego, no es nada agradable a la vista, esta sensación se acentúa sobre todo al verlo en movimiento.

Además la reducida paleta de colores de Megadrive, hace que el apartado de una sensación de tristeza general, quedando todo el aspecto grafico demasiado pálido y sin la brillantez que si alcanzo la versión de Súper Nintendo. Con los escenarios pasa lo mismo, si bien su aspecto no disgusta, si lo hace el hecho de que se muestren demasiado estáticos, casi sin movimiento y en los que se aprecia movimiento este es realmente tedioso, como el de los monjes rezando delante de Shang Tsung o el de las nubes en el escenario ¨The pit´.

En el apartado sonoro, es mas de los mismo, el juego quiere pero no puede, se intenta bajo unas melodías siniestras y casi desapercibidas que las voces de los personajes tomen el protagonismo como pasase en el arcade. Todo esto no llega a buen puerto ya que las voces no tienen ni la contundencia ni la nitidez que deberían, una lastima visto el buen hacer de Megadrive en otros títulos.

Poniéndonos a los mandos del juego, se nos viene una cierta sensación a la mente, os explicamos: echamos, una partida con un personaje, vale, echamos otra partida, nos escogemos a otro y... ¡Valla¡ si sus características son iguales, es decir, que todos los personajes tienen la misma fuerza, saltan igual de alto, se

mueven por el escenario igual de rápido y sufren el mismo daño ante un golpe. Llegamos a la acertada conclusión de que quitando su propio aspecto físico y sus golpes especiales, todos los personajes son clones. Todo esto se agrava con un nuevo problema, los personajes seleccionables son solo siete, lo que se muestra claramente insuficiente.

Además no solo queda ahí la cosa sino que todos los adversarios se comportan igual, no hay personajes que tengan una forma de atacarnos característica como en otros juegos, en lo que unos prefieran ataques aéreos, mientras otros ataque de larga distancia, etc. Aquí todo el mundo se comporta igual. Sin duda un mal detalle, que hace que a la larga la jugabilidad del titulo sea prácticamente plana. Todo esto para una maquina recreativa pudiese ser un problema secundario, pero para un juego domestico es un lastre demasiado grande que arrastrar.

Este problema que ya de por si es capital, no lo seria tanto si el juego tuviese un sistema de juego fluido y elegante, pero no es el caso, todo aquí es demasiado embarullado y el juego esta lleno de tácticas que pueden hacer que, exceptuando los jefes finales, los demás combates sean un aburrido ejercicio de repetir una y otra vez la misma secuencia. La importancia de algunos golpes como el desproporcionado gancho contrata con otros como la patadas que solo son realmente importantes si se realizan con giros.

El tema de dar a la acción de cubrirse un botón especifico, es algo muy personal, hay gente que



lo encontrara molesto, mientras algunos alegarán que hace el gesto de cubrirse mas técnico, eso es cuestión de gusto y desde aquí no lo pondremos como dato ni positivo ni negativo.

Donde tenemos que destacar positivamente el juego es el carisma de los personajes, todos ellos cuentan con un diseño artístico muy logrado y una personalidad muy definida, sin duda han conseguido hacerse un icono dentro de la historia de los videojuegos. Todos ellos tienen una historia completa detrás suya que se ira completando y ampliando a lo largo de la saga.

Una forma de alargar la raquítica jugabilidad del titulo, es la manera de presentar el discurrir del modo de un solo jugador, en el que una vez derrotados a los otros seis personajes no seleccionados, nos mediremos contra nuestra ¨sombra¨, superado este combate llegan una novedad de la saga (que no se volvió a usar por cierto) lo combates de resistencia, en estos 3 combates nos mediremos con dos adversarios alternativamente y contando nosotros con una sola barra de vida. Después de estos, los inevitables jefes finales hacen acto de presencia: Goro y Shang Tsung serán nuestros últimos escollos hacia la victoria total. Son también destacables las fases de bonus, que añaden algo de variedad.

Conclusión.

La conclusión que nos da el juego es clara: No dejes que el mayor atributo de tu obra sea solamente el morbo, ya que si no hay una estructura sólida detrás se viene abajo como se viene el primer Mortal Kombat. Como juego es claramente insuficiente tanto grafica como, sobre todo, jugablemente, además viendo lo que dio de si la generación de los 16 bits, todas estas sensaciones se hacen mas patentes.

Bien es de decir que todo esto se tomó en cuenta como lección, ya que la secuela que saldría justo un año después cambio de raíz el planteamiento y nos ofreció un espectáculo memorable, lo que debió ser su primera parte.

Texto: SETIEN
cedido por
WWW.RETROWAVE.ES

Ninja Gaiden





Mi nombre es Ryu Hayabusa

Ninja Gaiden, originalmente conocido como Ninja Ryukenden, es una serie de juegos de acción (ya sea en plataformas o como beat'em up) de la conocida casa Tecmo, protagonizada por el ninja Ryu Hayabusa, y conocida tradicionalmente por su primer título arcade y la trilogía original en NES que, posteriormente, sería re-lanzada en un cartucho recopilatorio en SNES con algunas mejoras (aunque sufriendo ralentizaciones y una absurda censura).

Por su parte, Sega, bajo licencia de Tecmo, desarrolló 3 juegos para sus consolas de la época, de los que vieron la luz sólo dos, en Master System y Game Gear respectivamente. Cada uno presentaba distintas mejoras, nuevas historias o movimientos añadidos al repertorio del personaje, que les daban cierto carácter único no sólo con respecto al original de NES, sino también entre ellos.

Ahora bien, ¿qué fue del Ninja Gaiden de Mega Drive? La respuesta obvia es que nos quedamos sin él. Según parece, el camino que llevaba el apartado gráfico no terminaba de convencer, y el juego recibió críticas importantes en las "previews" que se hicieron. Tras su cancelación, se filtró una beta que incluía todos los niveles pero que también adolecía de ciertos *bugs*, consecuencia inevitable de una programación inacabada. Sin embargo, esta versión nos permite hacernos una idea bastante aproximada de cómo habría sido esa única entrega de la saga en la 16



bits de Sega.

Ya no estamos ante un plataformas de acción sino ante un *beat'em up*, relativamente inspirado en el arcade original, con niveles y giros argumentables nuevos. Ryo debe viajar a Estados Unidos en su búsqueda de dos ninjas renegados que han robado un pergamino muy valioso para su clan.



Eso y la presencia de algunos enemigos reconocibles son las reminiscencias principales del *arcade*. El juego también presenta "cutscenes", secuencias con imágenes de mayor tamaño y texto explicativo de la acción, como en los originales de NES y en las respectivas entregas de Master System y Game Gear.

En lo referente al citado aspecto gráfico, podríamos decir que se encuentra cercano al del primer **Streets of Rage**, aunque seguramente con movimientos más suaves, y sin encerrar la barra de vida o puntuación en una caja en la parte superior de la pantalla (recurso que, imagino, servía para reducir el número de tiles o algo así). Y esto puede que nos haga preguntarnos, ¿entonces, qué problema había? Bueno,

principalmente que estábamos en 1992. La guerra de los 16 *bits* ya había empezado y las segundas y celebradas entregas de **Sonic** y Streets of Rage ya estaban en la calle o a punto de estarlo, y mostraban un nivel técnico general muy superior. No es difícil ponerse en el lugar de Sega y pensar que, por más que se tratara de una recreación del clásico del 88, en el 92 no era un juego competitivo con los lanzamientos de SNES. Claro que tanto antes como después de ese año hubo distintos títulos morralla, tanto en una consola como en otra, pero parece que Sega prefirió simplemente cancelar el proyecto ante las críticas recibidas.

Así mismo, los enemigos son lo suficientemente variados como para no aburrirnos pronto, y muchos escenarios tienen incluso efectos gráficos interesantes. No sorprenderán por su espectacularidad o innovación, pero si ayudarán a hacerlo todo un poco más entretenido. Sin embargo, los últimos niveles evidencian el estado inacabado del juego por su falta de esos mismos efectos.



Una lástima.

Por lo que respecta a la banda sonora, no podemos hacer demasiadas críticas. Temas sencillos pero muy correctos, que acompañan perfectamente en los distintos niveles sin molestar o desconcentrar en ningún momento. Suficientemente pegadizos como para que recordemos algunas melodías o ritmos básicos, pero sin llegar a hartar. Claro que si comparamos esta música con la de los mencionados Sonic 2 o Streets of Rage 2, inevitablemente quedará en ridículo, aunque es normal teniendo en cuenta que hablamos de dos de los mejores y más emblemáticos títulos de la consola. Estamos ante unos temas musicales con abundante uso de los bajos, como en Altered Beast o Legend of Wukong, lo que tampoco es mala cosa. Se trata, así, de otro aspecto muy adecuado de este Ninja Gaiden, pero no mucho más.

Por su parte, los efectos de sonido sí son más criticables. Hay pocos y no se oyen todo lo altos que deberían. Esto podría no ser un problema si no fuera porque contribuyen a mermar la sensación de contundencia de nuestros golpes. Y es que, ¿por qué mola tanto repartir mamporros en los Streets of Rage? Hombre, en gran medida porque suenan a mamporros. En este juego suenan un poco a la generación anterior. Definitivamente, se echa de menos una mayor riqueza de efectos, tal vez voces en el protagonista o en los enemigos.

El siguiente apartado que por lógica toca comentar es el de la jugabilidad. Los golpes básicos funcionan correctamente y contamos con un salto normal y otro "específico" para subir a cornisas o alturas superiores, bajar de ellos, etc; la patada en salto, sin embargo, no parece disfrutar de detección de colisiones en esta beta: podemos saltar y pulsar ataque y ejecutaremos el movimiento, pero nunca o casi nunca acertaremos; podemos rodar para evitar determinados golpes y también realizar un ataque especial, adecuado para cuando estemos rodeados y que, como era tradición en esta clase de juegos, nos consumirá algo de vida; por último, y contrariamente a lo que pueda parecer durante nuestras primeras partidas, la llave con salto sí está ahí, pero no me preguntéis cómo se hace porque aún no he descifrado el extraño misterio de su ejecución (vamos, que alguna vez me ha salido y no sé ni cómo). Pero el gran problema es el movimiento básico, es decir, caminar de un lado a otro de la pantalla. Y es que el control se va hacia abajo sí o sí. Para mantenernos en la parte superior del escenario tendremos que mantener pulsado arriba. Un auténtico estropicio.



Como ya habréis deducido, no estamos ante ninguna joya de la corona, pero sí ante una beta de lo más interesante. Personalmente me parece una pena que no se siguiera adelante con su desarrollo, ya que podría haber sido un *beat'em up* muy correcto en caso de estar bien programado todo el control, incluso aunque hubieran dejado tal cual el resto de apartados: gráficos y sonido no son malos, simplemente no llaman tanto la atención como tal vez deberían. ¡Qué forma de tirar un trabajo a la basura!

Texto: Carlos J. Oliveros Oña
cedido por
www.hombreimaginario.com



Playstation Pioneer Editon II

En esta ocasión os voy a detallar la tuneación de la "Playstation Pioneer 2ª edición". Esta tuneación es muy fácil de hacer y el resultado es muy vistoso. Os animo a probarlo.



Una vez tengamos el agujero hecho deberemos pulir con la ayuda de una lima y un cúter.

Lo fundamental en esta tuneación, obviamente, es tener una playstation y una rejilla de altavoz de coche de la marca que sea que nos quede bien, por mida, en la tapa central de la psx. Yo he utilizado una rejilla Pioneer modelo "Accelerate" de 17cm.

El primer paso que debemos seguir es collar la rejilla en la tapa central y marcar la redonda que tenemos que agujerear. Si la collamos, no se nos moverá y nos irá mejor para marcar.

Ahora ya lo tenemos todo a punto para desmontar la consola y hacer el agujero en la tapa central. Para hacer el agujero utilizaremos una sierra eléctrica con hoja de hierro. Tenemos que cortar muy despacio porque sino el plástico se nos sobrecalienta y se nos vuelve a pegar.







El siguiente paso es collar la rejilla sin la parte metálica en la tapa central.Una vez la tapa terminada, solo tenemos que coger todas las piezas a pintar y colocarlas.



Podemos cojer unos leds cuadrados y conectarlos en paralelo para envellecer.



Los cables los conecté a la placa de alimentación de la consola, en paralelo con el led original del power.

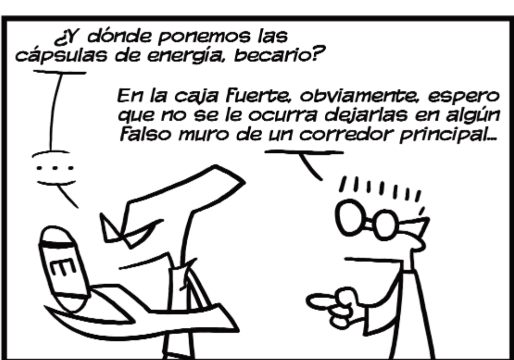
Lo último que hice fue colocarle 2 emblemas de Sony. Uno en lugar del de Pioneer en la rejilla y otro, que lo aproveché de la tapa central original en la esquina izquierda, tapando el led de origen.

Cel Shading

Cosas que hacen gracia con videojuegos





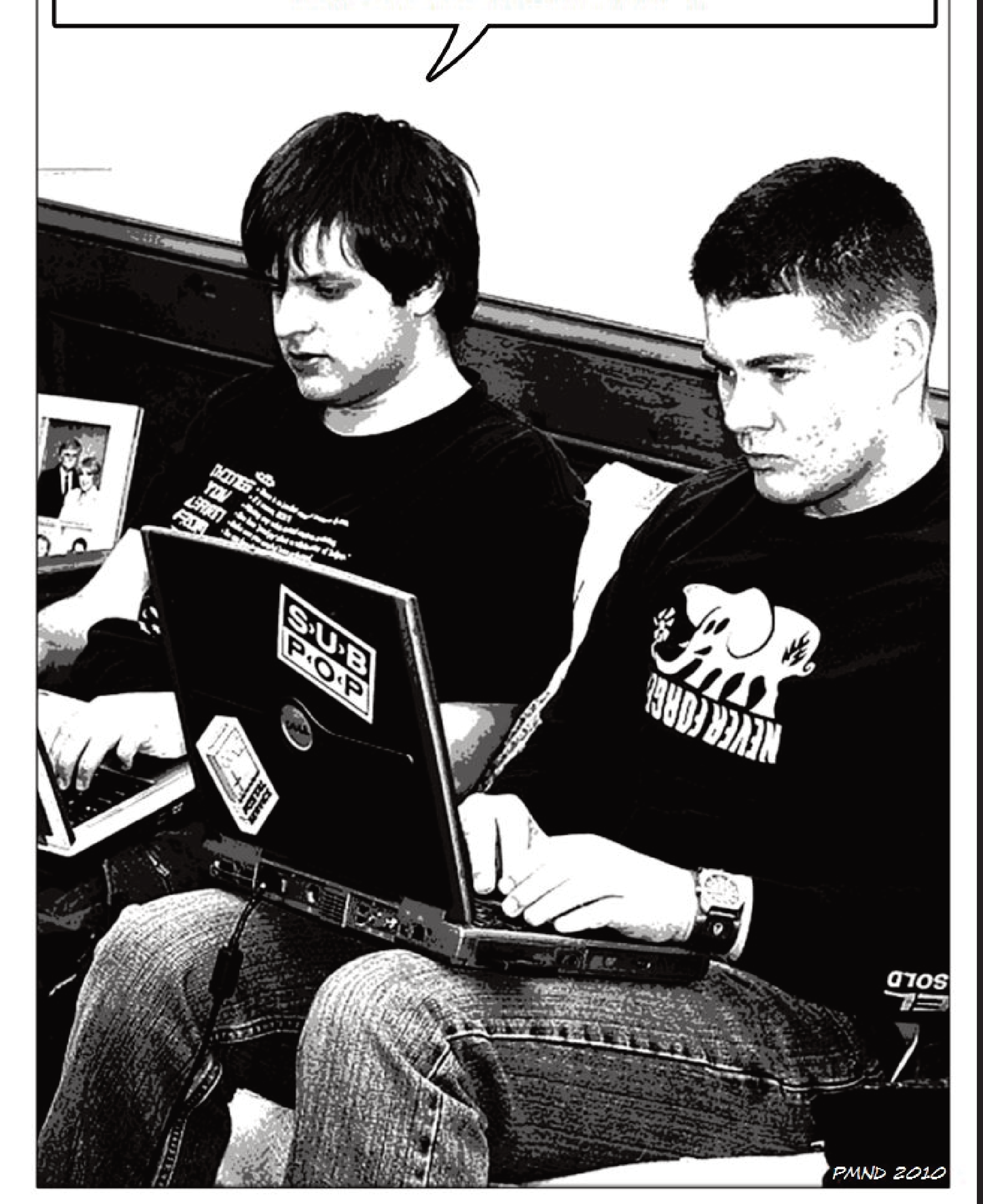


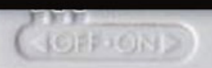






WWW.TORTUGASRADIOACTIVAS.COM


DICEN EN LOS FOROS QUE FINAL FANTASY XIV PUEDE SER EL "EMO EMO O" QUE DESBANQUE A WORLD OF WARCRAFT
S·U·B P·O·P
PMND 2010



DOT MATRIX WITH STEREO SOUND

BATTERY

games
tribune
magazine

Nintendo GAME BOY™



